UN VISTAZO A JAPÓN

Devil Survivor

Valkyrie Profile: Covenant of the Plume

Mega Man Star Force 3

Steal Princess

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo

Punch-Out!!

El título que hizo historia, ahora en Wii™

Además
Arcadias, CN Profile, ¿Qué hay dentro de...?, WiiWare y Consola Virtual

Para oreja: Tyson y compañía en el **Especial de Box** página 50

AVALON CODE
Recorta tus separadores

P. RICO US. 1.00 • REP. DOM. $D 70.00 • GUATEMALA Q 16.00 • EL SALVADOR US. 1.95 • HONDURAS L.35.00 • NICARAGUA C$ 35.00 • COSTA R. Col 1,200.00 • PANAMÁ B/2.00

Año 18 No.5

CLUB NINTENDO
TENCHU
SHADOW ASSASSINS
© 2009 FROM SOFTWARE/ Ubisoft Entertainment

SUMARIO

6 Dr. Mario
10 Extra
14 LogNin
22 CN Profile
28 Top 10
34 Gamevistazo
38 Consola Virtual
44 **Nuestra Portada: Punch-Out!!**
50 Arcadias de Game Boy-sillo
60 WiiWare
62 Arcadias
66 ¿Qué hay dentro de...?
72 Uno con el Control
78 El Ojo del Cuervo
82 Los Retos
84 Cementerio de Videojuegos
86 El Arte de The House of the Dead
94 Última Página

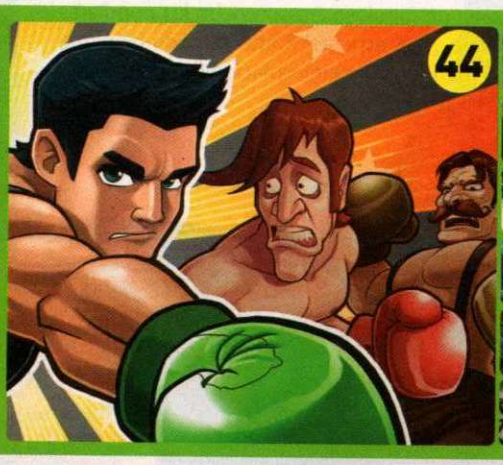
SUSCRÍBETE LLAMANDO
Del DF: 5366 0600
Sin costo desde el Interior de la república: 01 800 849 9970
Suscríbete on-line
www.tususcripcion.com

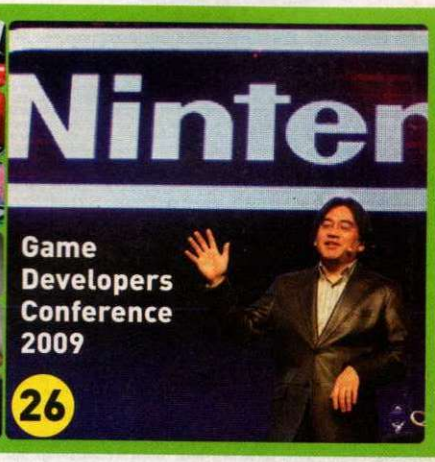
ESTE MES REVISAMOS

Mega Man Star Force 3 18
Steal Princess 30
Avalon Code 40
Encuentra tus separadores
We Ski & Snowboard 42
Valkyrie Profile: Covenant of the Plume 56
Puzzle Quest: Galactrix 74
Shin Megami Tensei: Devil Survivor 90

ADEMÁS

Game Developers Conference 2009 26
Entérate de todo lo que se anunció en este importante evento
Un Vistazo a Japón 53
Especial BOX 68





El Ojo del Cuervo

Para esta edición, entraremos al mundo de los Vigilantes, conociendo sus orígenes y cómo es que lograron una buena adaptación de cómic a cine, conservando casi todos los detalles importantes y tomándose la libertad de modificar un poco el argumento, así que no te pierdas esta entrega de "Watchmen".

Especial BOX

Ahora que **Punch Out!!** nos revivió el gusto por el boxeo, te preparamos una entrega especial dedicada a este magnífico deporte, en donde conocerás a grandes leyendas reales del pugilismo, cómo influye en el cine y sobre todo, las múltiples adaptaciones que hemos conocido en videojuegos a través de la historia. No te lo pierdas por nada del mundo.

CLUB NINTENDO
Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR EJECUTIVO
Paco Cuevas Almazán

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"

COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Javier Fernández

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
José de Jesús Cabrera "Takao"

PRODUCCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Miguel Ángel Armendáriz

TRÁFICO
José G. Navarro Fermoso

DIRECTOR GENERAL INTERNACIONAL / VICEPRESIDENTE
Rodrigo Sepúlveda Edwards

DIRECTOR DE UNIDAD DE NEGOCIO
Gonzalo Solórzano

DIRECTOR GENERAL MÉXICO
José Carlos de Mier

VENTAS DE PUBLICIDAD

DIRECTORES DE VENTAS DE PUBLICIDAD
María Esther Flores Luna
Enrique Matarredona
Héctor Lebrija Guiot

DIRECTOR DE MARCAS
Ernesto Sánchez Castañeda

COORDINADOR DE VENTAS
Gabriela Luna

GERENTE DE VENTAS
Alberto Balbín

EJECUTIVO DE VENTAS
Rubén Sánchez

FINANZAS

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

MARKETING Y PUBLICIDAD

DIRECTORA DE MARKETING
Bertha Garabana Torres

CIRCULACIÓN

DIRECTOR DE CIRCULACIÓN
Jorge Morett

COORDINADORA DE CIRCULACIÓN
Sylvia Cañas Moreno

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas

COORDINADOR EDITORIAL TELEVISA INTERACTIVO
Mauricio Luna Flores

ESPACIOS CREATIVOS

DIRECTOR
Luis Hernández Martínez

EDITORIAL
Televisa

TELEVISA PUBLISHING & INTERACTIVE MEDIA

CEO
Eduardo Michelsen

EDITORIAL TELEVISA INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
Rodrigo Sepúlveda

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera

VICEPRESIDENTE COMERCIAL MÉXICO
Ricardo López Iñiguez

ivm Instituto Verificador de Medios
Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 18 N° 5. Fecha de publicación: Mayo 2009. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.,** Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 08 de mayo de 2008, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD:** Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,; Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

© CLUB NINTENDO. Nintendo of America Inc.
Trademark and copyright 2009. Nintendo. All Rights Reserved.
Under license to Editorial Televisa, S.A. de C.V.

IMPRESA EN MEXICO - PRINTED IN MEXICO.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2009.
ISSN 1665-7888

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5366-0600 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com

EDITORIAL

AÑO XVIII No. 5 MAYO 2009

Damas y caballeros, bienvenidos a la edición de mayo de Club Nintendo. En esta ocasión tenemos múltiples sorpresas, aderezadas con los títulos más esperados para tus consolas favoritas. Además, vistiendo pantaloncillos verdes regresa desde el Bronx, Nueva York **Little Mac**, uno de los más grandes pugilistas de la época dorada de Nintendo, que estuvo alejado del *ring* por más de 15 años. En la otra esquina, un reportaje especial del boxeo, héroes y figuras importantes que han hecho de este deporte una de las disciplinas más populares a través de los siglos; además de los videojuegos, que han conseguido que nos pongamos los guantes virtuales para enfrentar a peleadores de renombre internacional.

Por otro lado, las noticias no dejan de aparecer. Hace poco se llevó a cabo la edición 2009 de la Game Developers Conference con invitados de la talla de Satoru Iwata, actual presidente de Nintendo de Japón, quien nos platicó de nuevos proyectos y de cómo el Wii y Nintendo DS cambiaron la forma de ver la industria del entretenimiento electrónico y, por supuesto, la nueva tendencia hacia el Nintendo DSi. Asimismo, se revelaron nuevas aportaciones para el portátil, como una nueva entrega de **The Legend of Zelda** que continuará las aventuras de **Toon Link**, que ahora gozará de nuevos medios de transporte para continuar su cruzada en contra de la maldad que reina en Hyrule. Por supuesto, en nuestro reporte del evento encontrarás ésta y toda la información que necesitas para estar actualizado.

Por último (y aparte de las numerosas revisiones), te invitamos a dar un nuevo recorrido por Japón, presentándote un reportaje especial de **Tatsunoko VS Capcom**, título que aún sigue a la expectativa sobre si llega a América o no (esperemos que sí lo tengamos por este lado del globo). Con esto, se marca el regreso de la acción clásica de peleas de Capcom hacia Nintendo, con un título original que, además, se mezcla en un fabuloso *crossover* con las populares series animadas de Oriente. Así que, ¿qué esperas? Ponte cómodo (a) y que inicie el viaje a través de estos 96 *rounds* de pura información de Nintendo.

NINTENDO DSi™

¿Qué haremos tú i yo?

Disponible en abril

TAMBIÉN EN ESPAÑOL

www.nintendodsi.com/es

CAMARA NINTENDO DSi

Dos cámaras.
Diez lentes interactivos.
Diversión sin fin para ti
y tus amigos.

SONIDO NINTENDO DSi

Graba tu voz.
Juega con tu voz.
Toca tu música**.
Juega con tu música.
Un equipo de sonido interactivo.

TIENDA NINTENDO DSi

Navega* por Internet.
Entretente.
Diviértete con tus amigos.
Dale rienda suelta a tu creatividad.
Descarga las aplicaciones que
te permiten hacer de todo.

DS DOWNLOAD PLAY

Juega contra amigos.
Conéctate a la consola Wii™.
Una forma fácil de compartir
la diversión.

PICTOCHAT™

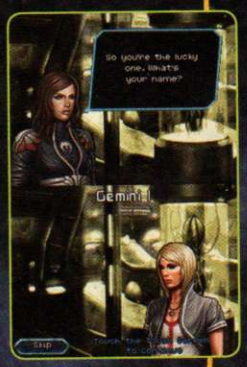
Chatea localmente con amigos.
Con dibujos.
Incluye arco iris.

© 2009 Nintendo. Nintendo DSi™ es una marca registrada de Nintendo. *Acceso a internet de banda ancha requerido. Para mas información ir a Nintendo.com. **Nintendo DSi es compatible con archivos AAC.

La imagen

Continuando con el éxito de Puzzle Quest y retirándose del escenario de los caballeros con armadura y espada, ahora D3 nos presenta una visión al futuro caótico bajo los términos de RPG/Aventura/*Puzzle*. En cuanto entres en el juego, notarás que el estilo de combate cambió un poco, pues ahora observas un panel hexagonal con figuras similares en su interior, donde debes generar combinaciones o reunir tres del mismo color para mandar castigos a tu oponente. En sí, se maneja la misma calidad de *gameplay* que a tantos fans cautivó en el pasado, pero se agrega una historia que te llevará a salvar al mundo de un terrible destino, eligiendo alguna de las razas principales y utilizando los poderes de tu nave para abrirte camino a través de las galaxias. Más información en la...

...Página 74



© 2009 D3 Publisher

DR. MARIO

¡Hola, **Doctor Mario**! No es la primera vez que escribo a tu revista; los felicito porque es una magnífica publicación que llevo leyendo desde el 2005. Bueno, **Mario**, espero que me puedas resolver mis preguntas que tengo.

1.- He estado viendo algunos *trailers* de **Rayman Raving Rabbid's TV Party** y me doy cuenta que en algunos minijuegos se utiliza la tabla de **Wii Fit**, pero a mí no me gusta mucho la idea de comprar algo sólo para un videojuego (aunque este sea genial). Bueno, mi pregunta es, ¿se tiene que usar el **Wii Fit** necesariamente en sus juegos o minijuegos que lo pide para participar, o únicamente se puede jugar con los controles Nunchuk y Wiimote?
2.- ¿Es buena decisión comprar el videojuego de **Rayman Raving Rabbid's TV Party** y no la Balance Board con **Wii Fit**?

Saúl Zumaya Ramos
Nuevo Laredo, Tamaulipas

¡Qué tal, Saúl! Gracias por tus comentarios y espero que sigas con nosotros por muchos años más. En el caso de **Rayman Raving Rabbid's TV Party**, sí necesitas la Wii Balance Board para sacarle provecho a los minijuegos que sean compatibles, pues de lo contrario, no disfrutarás de la misma emoción a como los programadores lo pensaron, sin embargo, sí no tienes la tabla aún puedes divertirte con múltiples minijuegos que son tanto o más entretenidos que en las ediciones anteriores. Ahora bien, respecto a tu segunda pregunta, en mi caso, yo sí me lo compraría aunque no tuviera el accesorio complementario, además, así solito es una excelente oportunidad de pasar un buen rato con tus cuates o familiares, así que no te detengas, pues si más adelante te compras la Wii Balance Board por otros juegos, ya tendrás uno más para sacarle provecho.

Doctor Mario, primero que nada felicita por mí a todos los que hacen que mes a mes podamos ver una revista Club Nintendo en el puesto de revistas. Segundo, responde estas preguntas porque te aseguro que no soy el único con estas dudas. Bien, allí te van:

1.- En los juegos de **The Legend of Zelda**, ¿**Link** es el mismo en todos los juegos excepto en **Wind Waker** y **Phantom Hourglass**?
2.- Si **Zelda**, de **Ocarina of Time** es la misma de **Twilight Princess**, ¿por qué en el primer juego es rubia y en el segundo tiene el pelo castaño? ¿se lo pintó?
3.- Si **Link**, de **Ocarina of Time** es huérfano, ¿por qué en otro juego tiene un tío? ¿Es otro **Link**?

Ernesto Iván Solís Ruano
Guatemala, Guatemala

Al contrario, gracias a todos ustedes que nos leen; ya le pasé tus felicitaciones a cada uno de nuestros colaboradores. Según ha comentado el mismo Shigeru Miyamoto, **Link** ha tenido varios rostros o encarnaciones si prefieres verlo desde un plano metafísico, sin embargo, se dice que el primer **Link** fue el héroe del tiempo, que apareció en **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** y después, cuando así era requerido, un nuevo héroe se revestía de verde y asumía el papel de **Link**, héroe de leyenda quien debía enfrentar a **Ganon** para evitar que la oscuridad gobernara Hyrule.

Seguramente **Zelda** sí se pintó el pelo, pero ya sabes, siempre trata de cambiar de *look* como casi todas las mujeres en el planeta. Ahora bien, es cierto que **Link** es huérfano, o por lo menos eso nos hace pensar con lo que vimos en Ocarina of Time, pero toma en cuenta que en **A Link to the Past**, ya se hace referencia a otra encarnación de **Link**, es por ello que allí tiene un tío o, en el caso de **Wind Waker**, una hermana.

¡Hola, legendario **Doctor Mario**! Soy un viejo y constante lector tuyo (¡te colecciono desde la edicion # 11!). Te envio saludos y quiero expresar varias preguntas que tengo para ver si me las puedes resolver de una vez por todas:

1.- ¿Saldrá algún juego de **Saint Seiya** (**Los Caballeros del Zodiaco**) para el Wii? ¡Es que me considero uno de los mejores fans de él en todo el mundo!
2.- Vi por alli el título **G1 Jockey** para Nintendo Wii, ¿lo podemos jugar sin la Balance Board?
3.- ¿Cómo desbloqueo la canción Wedding March, de **Samba de Amigo**? Gracias por atenderme, **Doctor Mario**.

Miguel Callo
Maracaibo, Venezuela

¡Qué gusto que después de tantos años sigas tu afición por los videojuegos! Por desgracia para los fans de **Los Caballeros del Zodiaco** no hay planes para alguna nueva entrega para Wii o Nintendo DS, donde sí apareció fue en el NES en 1987 como un juego de RPG con gráficos limitados, y una historia apegada a la serie; un año más tarde hubo una secuela por parte de Konami (también para NES), sin embargo, ninguna de las dos partes llegó a nuestro continente. Ahora que la serie ha cobrado nuevos bríos con la **Saga de Hades** y la **Saga del Cielo**, esperemos que retomen el concepto de los videojuegos y, por supuesto, que hagan una adaptación para el NES, eso sí que sería una sorpresa para los fans que tanto añoramos más acción de los **Caballeros de Bronce**.

El juego **G1 Jockey 2008** es un título de carreras de caballos que se presentó en el pasado Tokyo Game Show y sí, es compatible con la Wii Balance Board, pero no es vital para jugar. El punto malo es que, al parecer, sólo se quedará en Japón y no llegará a América. Esperemos ver más adelante si KOEI (empresa desarrolladora) hace nuevos anuncios, pero no creo que haya posteriores cambios.

Si quieres activar la canción nupcial e interpretarla con las maracas de **Samba de Amigo**, simplemente completa el modo Love Love ya sea con la computadora o con algún otro jugador y consigue llegar a la escena de bonus; así de fácil se agregará esa canción a tu repertorio musical.

¿Cómo estás, **Dr. Mario**? ¿Qué cuentas por allí?, apuesto que dándole de guamazos a **Ike** y a **Link**, ¿no? ¿Y **Luigi**? Vigila a ese flaco que si te descuidas, te roba la novia. Me saludas a todo el equipo que trabaja contigo y pues el punto es que quería preguntarte estas cinco cosas:

1.- ¿El juego **TWEWY** (**The World Ends With You**) ya ha salido aquí en todo el Caribe? Es que no lo

Ubisoft ha conseguido llevar a la franquicia de **Rayman** a la cima nuevamente con la serie de los conejos desquiciados, tan entretenidos por su humor que quedó perfecto en Wii debido al tipo de control. Ahora con la Balance Board, se vuelve un complemento perfecto para disfrutar de los minijuegos en formas más entretenidas.

encuentro por ningún lado y he visto que en otros países ya está.
2.- Escuché un rumor de que saldrá una versión de **Fire emblem** y de **Resident evil 2** para Nintendo DS ¿Es cierto? De ser así, ¿cuándo estaría disponible?
3.- ¿La versión de **Final Fantasy Tactis Advance 2** es compatible con la primera edición para el Game Boy Advance?
4.- ¿Saldrá un *remake* especial de **Final Fantasy 7** para Wii o Nintendo DS?
5.- ¿Recibieron mi dibujo de **Sonic** en papel de cuáderno normal? (fue hace años).

Raziel Z.
República Dominicana

Todo bien por el reino hongo, mi estimado Raziel. **Ike**, **Link** y los demás integrantes de **Super Smash Bros. Brawl** son mis grandes amigos y cuando nos toca enfrentarnos en el campo de batalla es de lo más amistoso que te imagines (al menos la gran mayoría de las veces); es como en el póquer, aunque compitas contra tus cuates, lo haces por diversión. **The World Ends With You** salió desde en abril... pero del año pasado, así que seguramente ya llegó a tu ciudad, pero como es muy bueno, quizá se agotó, te recomiendo que lo busques nuevamente o en su defecto, pídelo por Internet, pues es una verdadera obra de arte que nos presentó Square-Enix y será un crimen si te quedas sin jugarlo.

De la franquicia de **Fire Emblem** sí hay una nueva versión para el portátil de Nintendo, se trata de **Fire Emblem: Shadow Dragon**, un *remake* de la versión original de NES (que también tuvo adaptación para el Game Boy Advance, sólo que no salió de Japón); de dicho título hicimos un review hace un par de ediciones y no es por nada, pero les quedó tal como a los fans les gustaría. Por otro lado, ¿**Resident Evil 2** para Nintendo DS? No, que yo sepa, de hecho el último fue **Deadly Silence** y no hay planes por parte de Capcom en revivir esa entrega en el portátil, aunque sería buena idea, pero honestamente preferiría que fuera algo nuevo y no otro *remake*.

En cuanto a **Final Fantasy Tactics Advance 2** no hay ningún tipo de compatibilidad con la pasada entrega para el Game Boy Advance, pero sí es una continuación directa y mantiene el mismo estilo de juego que su antecesor, así como nuevas clases y, sobre todo, misiones que tendrás que vencer a modo de estrategia. Pasando a **Final Fantasy 7**, ese sí que sería un remake deseable para todos los fans, más ahora que Square-Enix ha relanzado los primeros seis títulos para los portátiles de Nintendo; no creo que se pudiera para el DS, pero en Wii sería increíble... ojalá que algún día los astros se alineen correctamente para que se reviva esta historia que, para muchos de los fanáticos, es una de las mejores entregas de la serie y en sí, de los títulos de RPG en general.

Seguramente sí lo recibimos. A la redacción llegan todos los dibujos para la galería y otros tantos que mandan sólo por el placer de enviarlos y mostrarnos su talento con el lápiz y papel, pero como dices, fue hace años y si no salió publicado, por lo menos sí lo vimos y guardamos, así que muchas gracias y esperamos tus próximas creaciones para que esta vez sí aparezcas publicado dentro de las páginas de Club Nintendo.

Con **Shadow Dragon**, Intelligent Systems logra traer al mercado americano la primera de las entregas de la serie que hasta hace poco, sólo habían disfrutado los japoneses Ahora en el Nintendo DS, vivirás duelos de estrategia llenos de acción y batallas espectaculares acompañadas de una historia realmente prometedora.

¡Qué onda, **Dr. Mario**! ¿Qué hace **Bowser**, persiguiendo a **Peach** (otra vez)? ¿O quizá en esta ocasión quiera a **Rosalina**? Mejor cuídala, no te la vayan a robar. Bien, ahora pasemos a mis preguntas:

1.- ¿Qué es el "New Play Control"? Vi en Wikipedia títulos como **Pikmin** y **Donkey Kong Jungle Beat** y **Metroid Prime.** ¿Este sistema llegará a nuestro continente? y, de ser así, ¿cuándo?
2.- ¿Nintendo piensa hacer algún título de **Mario Party 9**, o decidieron cancelar la serie?
3.- ¿En qué mes será lanzado a la venta **Wii Sports Resort**?

Eso es todo, espero que me respondas, sobre todo la primera de mis preguntas.

Orlando Martínez
Vía correo electrónico

¿Cómo estás, Orlando? Ya sabes cómo es **Bowser**, por ahora está tranquilo, pero seguramente está ideando algo para secuestrar a alguna doncella rubia y de abolengo. Pero si se le vuelve a ocurrir, ten por seguro que frustraré sus planes una vez más.

El New Play Control, como lo comentamos en una edición pasada, es un concepto relativamente nuevo que nos ofrece Nintendo, así, se pretende revivir a algunos de los clásicos títulos que brillaron en el Nintendo GameCube, pero ahora con las funciones de movimiento del Wii, es decir, utilizando plenamente el Wiimote y Nunchuk, por ejemplo, en lugar de controlar y dirigir a tus **Pikmin** con botones y pad, ahora lo harás con el Wiimote, apuntando y presionando con mayor exactitud, o en el caso de **Mario Tennis**, manejarás a tu personaje al mero estilo de **Wii Sports**, apuntando y haciendo el *swing* con el Wiimote. Es un estilo que refrescará esos y otros títulos más, así que si no los habías jugado o quieres probarlos a la manera de Wii, échales una mano. Lógicamente los juegos sí llegarán a América, aunque paulatinamente, esperemos que lo hagan todos los que salen en Japón.

Con la llegada de esta secuela, Nintendo tiene planeado lanzar el accesorio Wii MotionPlus, que te dará una sensación de movimiento y control de acciones superior a lo que actualmente tienes con el Wiimote tradicional. Esperemos que pronto llegue a nuestras manos para disfrutar aún más de esta consola.

No creo que Nintendo cancele la serie de **Mario Party**, de hecho es una franquicia popular -inició desde el Nintendo 64- que tantos beneficios le ha dado tanto a ellos como a nosotros los jugadores, que pasamos horas y horas jugando en compañía de nuestros amigos o familiares. Una novena entrega no la veo tan descabellada y quizá sea presentada en el próximo *Eletronic Entertainment Expo* en Los Ángeles; de no ser así, quizá tarde un poco más en anunciarse, pero a mi parecer, seguro habrá algo para Wii o Nintendo DS, sólo que la gente de Nintendo debe estar pensando en cómo innovar para que **Mario Party** siga siendo tan divertido y lleno de sorpresas como en las anteriores ediciones.

Por último, **Wii Sports Resort** tuvo fecha de marzo durante un buen rato, pero al cierre de esta edición de Club Nintendo, sólo aparecía con fecha "2009", por lo tanto, es probable que se retrase por un corto tiempo, esperemos que pronto coloquen la fecha exacta para avisarles a través de cualquiera de nuestros medios de comunicación (blog, página de Internet, foros, podcast o revista, por supuesto).

¡Hola, amigos de Club Nintendo! Esta es la primera vez que les escribo y espero que me publiquen, bueno, vamos a las preguntas:

1.- ¿Por qué Nintendo dejó atrás al GameCube? Es decir, hay muchos juegos nuevos como **The Simpsons Game** que salieron para Play Station 2, aun cundo está el Play Station 3. Yo diría que si pudo haber estado en GameCube.
2.- ¿Qué me pueden decir del juego de peleas **Dragon King The Fighting Game**?

Jordi Antonio
Vía correo electrónico

Así como el NES le cedió el paso al Super Nintendo, para luego ser relevado por el Nintendo 64 -que a su vez fue precedido por el GameCube-, este último tuvo su vigencia, cerca de cinco años para dar paso a la nueva generación, el Wii. Así ocurre en todas las consolas, pero te concedo un punto, pues en el PS2 siguen saliendo títulos aun a estas fechas. Siento que es cuestión de ambas compañías (licenciatarios y creadores de la consola) y honestamente es una buena estrategia para que si aún no tienes el equipo más reciente, puedas seguir jugando títulos frescos. Si te soy sincero, a mí me encantaría que lo mismo ocurriera en el Nintendo GameCube o en próximas consolas, porque sería un incentivo más para los jugadores el saber que nuestros equipos seguirán dando frutos (aunque no tengan las novedades de la generación actual).

Kakuto-Geemu Ryuoh o como también se le conoció, "**Dragon King: The Fighting Game**", fue el prototipo que utilizaron Iwata y Sakurai antes de que siquiera se integraran personajes de Nintendo para dar vida así a **Super Smash Bros.** Afortunadamente, fue un acierto el incluir a **Mario** y toda la galería de personajes de Nintendo en un combate de cuatro jugadores simultáneos, marcando una gran diferencia al concepto de peleas que tradicionalmente es uno contra uno.

¡Hola, mi querido **Dr. Mario**! ¿Cómo va todo en el reino de las setas? Espero que bien, pero tengo unas dudas que me dan vueltas y vueltas en mi cabeza y sólo tú puedes responderlas. Es la segunda vez que escribo y no me contestan ni por correo electrónico, por eso rezo para que lo hagan en los próximos meses; bueno ahí te van:

1.- El juego de **StarCraft** de Blizzard es uno de mis favoritos y lo he jugado en mi PC y me pregunto: ¿saldrá a la venta el de **StarCraft II** para Nintendo DS o Wii? Yo creo que sería un éxito y tengo mis esperanzas ya que si apareció para la pasada Nintendo 64, también podría estar en esas consolas ¿o no?
2.- ¿Qué es el Wii Speak y para qué sirve? (No entendí mucho en las ediciones anteriores.)
3.- Existen los juegos **Banjo-Kazzoie**, **Banjo-Pilot** y **Banjo-tooie**, pero vi en Internet un tal **Banjo-Threeie** para Wii y Xbox y creo que es real, ¿y ustedes?
4.- ¿Salió **Luigis´ Mansion 2** para Wii? Por que yo vi en Internet que decía que se llamaba así y otros que "**Return of the Mansion**", ¿qué opinan de ello?
5.- No sé si esto sea una noticia para ustedes pero creo que saldrá una película de **The Legend Of Zelda**, ¿es cierto?

Felipe Soto
Chile

Pues déjame decirte que Blizzard le quedó mal a sus fans desde el Nintendo GameCube cuando se prometió que saldría **StarCraft Ghost**, que, a diferencia de sus antecesores, se trataría de un título de acción en tercera persona y no uno de estrategia como el que mencionas de Nintendo 64. De hecho, ya no hemos tenido nuevas noticias sobre esa compañía, sabemos que **StarCraft Ghost** terminó por cancelarse, pero ya no han dado notas sobre si están o no trabajando en una entrega de estrategia para Nintendo. Sería cuestión de esperar a ver qué se anuncia en el E3, pero si te soy sincero, no creo que se diga algo, porque ya estamos a pocos meses y ni comentarios o comunicados de prensa al respecto han enviado. Lo que sería bueno, es que subieran la versión que hicieron para N64 a la Consola Virtual, así los fans pueden revivir ese gran título, que es un poco lento en su ejecución, pero te mantiene al filo del abismo con la guerra de razas extraterrestres.

Banjo-Threeie (por así decirlo) fue el nombre clave que Rare puso a su más reciente entrega de este par de aventureros y como quizá ya sepas, no llegará a Nintendo por los contratos que tiene firmados dicha compañía con la de Bill Gates. El juego terminó llamándose **Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts** y, sin sonar subjetivo, honestamente me quedo con las dos entregas para Nintendo, que tuvieron más éxito y fueron mucho más divertidas.

Para nada, amigo. **Luigi´s Mansion 2** sólo es un rumor (por ahora); alguna vez se comentó que podría existir una secuela para Wii, aprovechando que el Wiimote quedaría perfecto para utilizarlo como lámpara, pero esa historia aún sigue en el tintero (y esperemos que no en el olvido), por supuesto no hay ningún **Luigi´s Mansion 2: Return to the Mansion** o **Luigi´s Mansion 2: With a Vengeance**... (¡ja!), eso no te lo creas ni en abril, que es mes de bromas en Estados Unidos y suelen publicar cosas "fake" como esas. Lo mismo aplica para **The Legend of Zelda**, hace mucho que Nintendo dijo que por ahora se enfocarán en los videojuegos y no en producciones cinematográficas, así que por mucho que veas trailers de la supuesta película, no te fíes mucho hasta corroborarlo en una buena fuente (o sea, con nosotros).

Si checamos cómo se veían las imágenes del prototipo, la verdad no auguraríamos nada prometedor para **Dragon King: The Fighting Game**, sin embargo, cuando Nintendo propuso adaptarlo al universo de **Mario** (creando así **Super Smash Bros.**), se concibió uno de los títulos más exitosos de peleas y que aún sigue cosechando hits ahora con invitados de otras franquicias.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

Si quieres ver publicados tus dibujos en la revista (en la sección Galería) necesitas hacerlos en el sobre directamente, o si lo prefieres, envíanoslo por correo electrónico en formato JPG. Realiza tu mayor esfuerzo para ganar el reconocimiento del mejor del mes.
O puedes enviarlos a través de nuestra página de Internet:
www.clubnintendomx.com

Arte por correo:
Yessenia Zafiro Garrido; Santiago, Chile.
Fabiola Chávez; Sabinas, Coahuila.
Sebastián Neme; Guayaquil, Ecuador.
Felipe Díaz Jofré; Puerto Montt, Chile.
Sebastián Egaña; Copiapó, Chile.
Gibrán Israel González; Durango, Dgo.
Andrés Muñoz; Puerto Montt, Chile.
Ángel Eduardo Hernández; Tijuana, BC.
Sara Venegas; Apodaca, Nuevo León.
Yewdiel Hernández; Reynosa, Tamaulipas.
Luis Alberto Rojas; Heredia, Costa Rica.
Fernando Ticas; San Salvador, El Salvador.
Enrique Venegas; Apodaca, Nuevo León.
Oscar Muñoz; Tacahuano, Chile.
Saúl Manjarrez; Zalamea, Jalisco.
Israel Reyes; Saltillo, Coahuila.
Luis Hernández; Tijuana, Baja California.

El rombo de la portada
En abril estuvo aquí.

CLUB NINTENDO Imágenes y Tips

Servicio sólo para México

Paquete Tips — CLUB NINTENDO 21111

Suscribete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular los mejores tips diariamente de diferentes juegos.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT NIN y envíalo al 21111

$50.00 IVA incluido por suscripción mensual.

Ejemplo:

Envía	al	y recibes
ABC: CT NIN	Number: 21111	ABC: Wii.KOF.Para obtener KOF 97 OST Demo 4...

Tip individual — CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT NIN y envíalo al 61111

$6.00 IVA incluido por mensaje.

Ejemplo:

Envía	al	y recibes
ABC: CT NIN	Number: 61111	ABC: NDS.GTA.Pausa y presiona...

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:

Call of Duty: World at War	Ghost Squad (Wii)
The King of Fighters Collection: The Orochi Saga (Wii)	MySims (Wii)
Sonic and the Black Knight (Wii)	Fire Emblem Radiant Down (Wii)
Grand Theft Auto: Chinatown Wars (NDS)	Guitar Hero On Tour Decades (NDS)
MadWorld (Wii)	Last Ninja 3 (Wii)

Los mejores tonos de videojuegos. Envía CT REAL + "clave" al 31111

Ejemplo: CT REAL CONGRAT al 31111 Precio por tono real: $ 15 IVA incluido

TONO	CLAVE	TONO	CLAVE
Congratulations	CONGRAT	Secret Level	LEVEL
Mortal Combat	WOMBAT	Start your engines	START1
Game Over	OVER	Try Again	TRY
Highscore	SCORE	Winner	WINNER

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo, estos son los pasos a seguir:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT FOTO "clave" y envíalo al 31111

C571

C572

C573

C574

C575

C576

Ejemplo:

Envía	al
ABC: CT FOTO C576	Number: 31111

$15.00 IVA incluido

Sólo para celulares GSM con WAP configurado. El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.

Lleva tu logonombre de Club Nintendo en tu celular, estos son los pasos a seguir:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" y envíalo al 31111

Precio por imagen: $15 con IVA incluido
Sólo celulares GSM con WAP configurado.
Consulta lista de nombres en:
esmasmovil.com
Aplican restricciones.

$15.00 IVA incluido

Ejemplo:

Envía	al
ABC: CT LOGOCOLOR C580 CARLOS	Number: 31111

C577

C578

C579

C580

C581

C582

C583

C584

C585

C586

C587

C588

Se prohíbe la reproducción total o parcial, reenvío y/o distribución del contenido. El operador de telefonía celular no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad aquí expuesta. Para descargar imágenes a color, juegos, tonos reales, sonidos, tonos polifónicos y monofónicos el teléfono celular debe tener WAP configurado y ser compatible para descargas del tipo de contenido a descargar. Un tono real es un fragmento de la canción original. El contenido debe ser compatible con tu celular. Verifica si tu celular es compatible con el contenido que quieras descargar antes de enviar las claves en www.esmasmovil.com. Marcaciones, claves, precios y contenido sujeto a cambio sin previo aviso. El tiempo de entrega del contenido puede variar de acuerdo a la congestión en la red del operador de telefonía celular. Estos servicios son únicamente de entretenimiento; la interpretación y uso es responsabilidad exclusiva del usuario. El costo de los servicios es con IVA incluido, aplica 10% de IVA en ciudades fronterizas. Todos los cargos son automáticos y no pueden invalidarse por errores en las claves enviadas. Se generará tarifa de transmisión de datos, transporte o GPRS por parte del operador cuando aplique. Verifica costos finales con tu operador telefónico. Si tu celular es de prepago, el costo del servicio se descontará de tu saldo, por lo que éste deberá ser suficiente para poder solicitarlo. Si eres usuario con plan de renta mensual, el costo del servicio se cargará a tu estado de cuenta, sólo debes tener activa tu línea. En el caso de servicios de suscripción, el usuario reconoce y acepta que llevar a cabo el cambio a otra operadora de servicio celular con motivo del proceso de portabilidad, es causa de terminación anticipada de la suscripción al Contenido, sin responsabilidad para Esmas Móvil ni para la operadora de servicio celular. En las promociones podrán participar mayores de 18 años y para ganar se podrá requerir que se conteste una sencilla pregunta. Para la marcación 927 aplica costo regular de SMS generado por el operador telefónico. SERVICIO DISPONIBLE PARA TODAS LAS COMPAÑÍAS CELULARES Y DE COMUNICACIÓN MÓVIL. Los nombres de los artistas se utilizan únicamente para identificación del servicio. Televisa S.A. de C.V. © Derechos Reservados 2009. REBELDE®, su logotipo y todos los derechos relacionados son propiedad de Dori Media International GmbH y Cris Morena Group, S.A. © Derechos reservados 2009, bajo sublicencia de Televisa, S.A. de C.V. EL CHAVO®, su logotipo, los personajes, los personajes ficticios y todos los derechos relacionados son propiedad de Roberto Gómez Bolaños©, derechos reservados 2009. LOLA, ERASE UNA VEZ® y todos los derechos relacionados son propiedad de Televisa, S.A. de C.V. © Derechos Reservados 2009. © Club De Futbol America S.A. de C.V. Todos los Derechos Reservados. Televisa 2009. © 2009 Viacom International Inc. todos los derechos reservados. Nickelodeon (TM). Shrek the Third TM & © 2007, DWA L.L.C. Domo © NHK/TYO 1998-2009. Domo Animation © Domo Production Committee. All rights reserved. www.domoanimation.com. Atención a Clientes: DF. 5265 0909#// Interior 01 800 700 3333.

RESIDENT EVIL
THE DARKSIDE CHRONICLES

El terror nos muestra una nueva cara

Hace un par de años, cuando Capcom decidió lanzar **Resident Evil: Umbrella Chronicles** para Wii, todo mundo lo esperaba con ansias, ya que en él se verían resueltas varias interrogantes de los primeros capítulos de la saga, sin embargo, un hecho que nadie comprendía era que **Resident Evil 2** estaba fuera de los planes, se habían incluido hasta el capítulo **Zero**, pero la segunda parte no aparecía. Lo anterior provocó la molestia de millones de seguidores en todo el mundo, ya que como se sabe, dicho título es considerado como el mejor de la trilogía original.

Parecía no tener sentido la decisión de la compañía, pero todo comienza a esclarecerse tras el anuncio que se acaba de dar: para finales de año estará disponible en exclusiva para Wii **Resident Evil: The Darkside Chronicles**, que como ya debes estar imaginando, va a estar basado por completo en los hechos vistos en **Resident Evil 2**. Los protagonistas serán **Claire Redfield** y **Leon S. Kennedy**, al parecer se retomarán eventos desde su llegada a Raccoon City hasta que logran escapar gracias al tren subterráneo, pero mostrándolos desde una perspectiva que no conocíamos hasta ahora, por lo que pinta bastante bien esta entrega.

Seguirá el mismo estilo de **Umbrella Chronicles**, es decir, toda la acción se realizará sobre rieles, pero al parecer ahora tendremos distintos tipos de cámara, lo que nos permitirá tener un mejor ángulo en los momentos cumbres; además, parece ser que al recorrer los escenarios, por fin podremos ver a nuestro personaje, al menos más tiempo que en la entrega pasada, donde sólo en algunos cinemas podíamos apreciarlos. Todo apunta a que este juego será todo un *hitazo*, ya que su historia es simplemente asombrosa, sólo basta esperar por una fecha oficial, pero eso sí, no pasará de este año su aparición, con lo que se agrega un diamante más al catálogo de Wii.

La magia está por aparecer en el NDS

Uno de los juegos más esperados en todo el mundo es sin duda **Kingdom Hearts 358/2 Days** para Nintendo DS, la secuela del extraordinario RPG que creara Square Enix hace ya algunos años. Su salida se viene esperando desde hace más de un año, tiempo en el cual se ha liberado muy poca información, pero ahora que se acerca su estreno en Japón a finales de este mes, parece ser que todo cambiará. Por lo que se ha comentado, al parecer la trama estará basada en torno a la misteriosa Organización XIII, la cual, aunque ha aparecido en las entregas pasadas, nunca se ha revelado demasiada información acerca de sus integrantes, intenciones o pasado; esperemos que en esta adaptación por fin se puedan resolver las dudas de los seguidores.

En la versión para Game Boy Advance, además de la historia, resaltaba el *gameplay*, pues bien, la situación se va a repetir en Nintendo DS, ya que aunque todo apunta a que no se empleará el *stylus* del sistema para realizar algún tipo de acción, la doble pantalla permitirá crear nuevas estrategias durante los combates, además de que la elección de comandos no será nada complicada. Por el momento es todo lo que conocemos de este futuro capítulo de **Kingdom Hearts**, pero te mantendremos al tanto de los nuevos detalles que se revelen, donde esperamos escuchar algo acerca de su lanzamiento en nuestro continente.

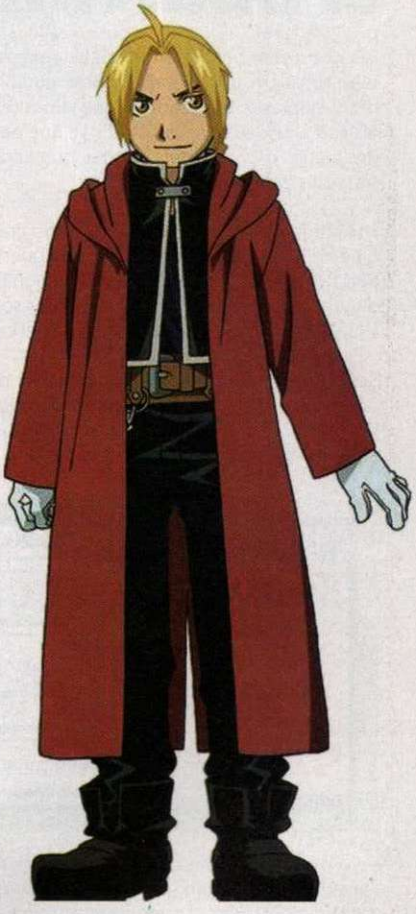
Los efectos visuales durante las batallas son de lo mejor que hemos apreciado en juegos de este género.

Los secretos de la vida serán revelados

De las series más importantes que ha dado Japón al mundo sin duda tenemos a **FullMetal Alchemist**, un anime que debido a su emotiva historia logró conquistar el corazón de millones de fans. Su trama nos relata las aventuras de dos hermanos, **Alphonse** y **Edward**, quienes desean traer de nueva cuenta a la vida a su madre, ya que la perdieron en un trágico incidente. Para ello usan la alquimia, un proceso complicado que tiene como principal premisa que, para obtener algo, se debe sacrificar cualquier cosa del mismo valor.

Obviamente que una franquicia como ésta no se iba a quedar sin adaptaciones a videojuegos, la hemos visto para diferentes consolas como Nintendo DS, pero hace unas semanas, se acaba de anunciar su pronta aparición a la nueva generación por medio de Wii. El nombre del juego será **Fullmetal Alchemist: Prince of the Dawn** y será una mezcla de RPG con aventura desarrollado por Square Enix, lo que despeja las incógnitas respecto a su calidad.

El aspecto del juego estará diseñado por completo en *Cell Shaded*, con la intención de ofrecer una sensación lo más parecida posible al anime; por otro lado, en lo que corresponde a jugabilidad, el Wiimote nos servirá para representar el movimiento de varias herramientas que usaremos en la aventura, volviendo a cada acertijo un verdadero reto. Por ahora no está anunciado si llegará a América, aunque si la versión de NDS lo hizo, existe una posibilidad.



La historia de este par de hermanos es sumamente emotiva, esperemos logren plasmarlo en este nuevo título.

Una despedida que nadie ha olvidado

Estamos seguros que todos los fans de **Dragon Ball** estarán felices de leer la siguiente nota, ya que resulta que en Japón se estrenó el pasado mes de abril un *remake* de **Dragon Ball Z** subtitulado **Kai**. En él se transmitirán de nueva cuenta las aventuras de **Goku** y compañía pero ahora en un formato de alta definición, acorde con los tiempos que se viven hoy en día. Lo anterior se realizó para conmemorar el 20 aniversario de la serie de animación, además de que será ideal para que las nuevas generaciones conozcan tan extraordinaria historia.

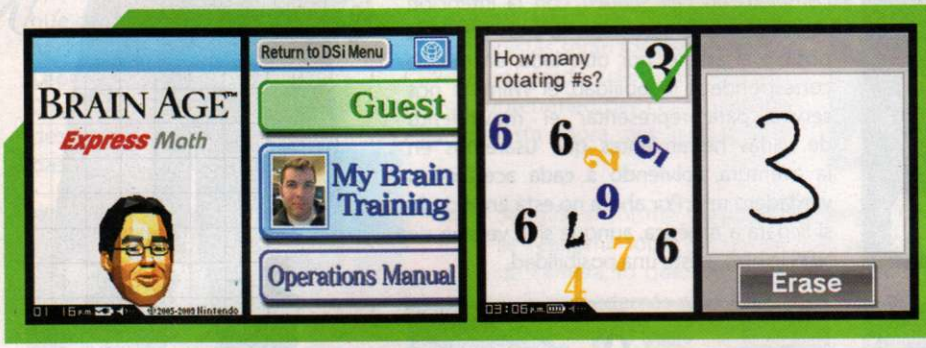
Por razones lógicas, de momento es casi imposible que la serie salga de aquel país, pero mantendremos las esperanzas hasta que haya información oficial, pero bueno, otro extra interesante de la celebración, es que se trata de un videojuego creado por Bandai para Nintendo DS que comparte el nombre de la serie, pero lo interesante es que al no cambiar la historia de la animación, existe una posibilidad de que salga a la venta en esta parte del planeta; lo ideal sería que fuera bajo otro nombre, para no crear confusión en los aficionados. Ojalá esto se pueda lograr, ya que no se ha mencionado nada al respecto, aunque tomando en cuenta el gran número de seguidores que tiene **Kakaroto** en nuestro país y toda América Latina, no sería raro que nos sorprendieran.

El aburrimiento es cosa del pasado

El lanzamiento del Nintendo DSi ha representado una nueva etapa para la Gran N, ya que esta plataforma les permitirá ofrecer a los usuarios, juegos descargables, lo que significa que jamás te volverás a aburrir mientras estés cerca de una conexión Wi-Fi, ya que podrás bajar a tu consola divertidos juegos o incluso aplicaciones, que harán de tus viajes y traslados una situación mucho más placentera.

Lo anterior ya lo hemos experimentado gracias al canal de Consola Virtual o de WiiWare, siendo este último una puerta abierta para pequeños estudios con grandes ideas, lo que nos ha significado el conocer obras extraordinarias como **World of Goo,** por citar sólo un ejemplo; pues bien, esta situación parece ser que se repetirá en el canal de DSiWare.

Será cuestión de unos cuantas semanas para que comencemos a ver el potencial de esta idea, que a nuestro juicio, podría indicar el camino para la compra de juegos completos en un futuro, no solo para la consola, sino en general para la industria entera.



Estos títulos representan el inicio de una nueva etapa en consolas portátiles, esperemos pronto podamos disfrutar de apuestas por parte de desarrolladores independientes

Pero bueno, basta de plática, mejor comencemos por hablar un poco de las ofertas que Nintendo ha colocado para que pruebes gracias a este formato digital. Quizá la más interesante sea **Wario Ware: Snapped!**, por lo que representa la serie; de él ya te comentamos en el reporte de la GDC, pero basta que sepas que ahora los microjuegos usarán la cámara para su desarrollo.

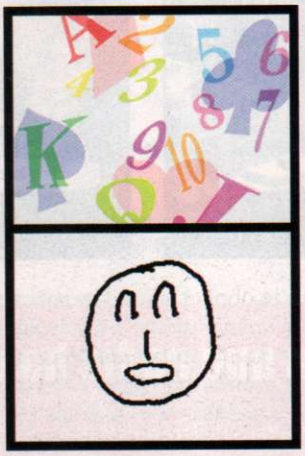
Por otra parte tenemos **Bird & Beans**, que ya había aparecido en el mercado japonés el año pasado y que ahora está disponible para que lo disfrutemos, su temática es sencilla, en la pantalla comenzarán a aparecer frijoles, y con ayuda de una lengua elástica, deberemos evitar que caigan por completo; ¿fácil?, no lo creemos, es bastante adictivo y te será complicado dejarlo.

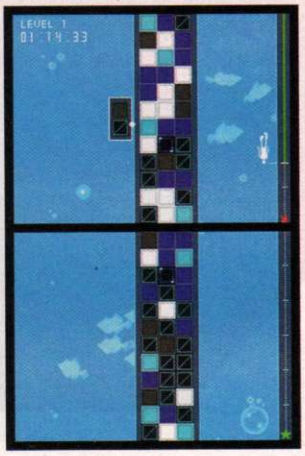
Tomando en cuenta la popularidad de la serie **Brian Age**, Nintendo ha lanzado la versión **Express: Math**. Contendrá actividades similares a las que ya conocemos, sin embargo, ahora tomará la cámara y micrófono del sistema para lograr una experiencia envolvente y divertida.

Para todos los amantes de la magia, no les puede faltar en su NDSi **Master of ilussion Express: Funny Face**. En este juego podrás participar en diversos trucos de magia que se han convertido en clásicos, como es el caso de adivinar la carta. Al igual que en los títulos anteriores, la cámara juega un papel crucial.

La serie **Art Style** ha tenido muy buena aceptación en WiiWare, por lo que se da decidido comenzar su distribución ahora en doble pantalla bajo el subtítulo **AQUIA**. Nos encontramos ante un juego de *puzzle* con una propuesta diferente, en la que el reto va mucho más allá de simplemente juntar piezas del mismo color.

Esto es tan sólo el principio de todo lo que acontecerá este año en materia de software descargable; es un hecho que conforme pase el tiempo quedaremos sorprendidos por las ingeniosas ideas que invadirán nuestros NDSi. Manténte pendiente, ya que en siguientes ediciones te hablaremos más de éstos y otros juegos que podrás conseguir por medio de NDSiWare.





PEDRO ES EL CAMPEÓN
DE MATEMÁTICAS DEL ESTADO.
También le hubiera gustado
corretear sapos en la escuela.
Toma ácido fólico para que tu hijo haga
lo que él quiere y no sólo lo que puede.
ÁCIDOFÓLICO
Toma lo mejor de la vida, toma Ácido Fólico una vez al día.
www.teleton.org
EVITA QUE TU HIJO
NAZCA CON ALGUNA DISCAPACIDAD.
NO ESPERES A ESTAR EMBARAZADA.
OBTÉN ÁCIDO FÓLICO GRATIS
EN LAS TIENDAS DICONSA O EN TU CENTRO DE SALUD.
GOBIERNO FEDERAL
SALUD
TELETON
RENAPRED
EL ÁCIDO FÓLICO PREVIENE HASTA EN UN 70% LAS DISCAPACIDADES POR DEFECTO DEL TUBO NEURAL

Log@in

Por Toño Rodríguez

¿Qué tal? Ya casi estamos a mediados de año y la información sigue fluyendo al por mayor. Seguramente para la segunda mitad del año, después de la Electronic Entertainment Expo se pondrá más interesante. En esta edición de Lognin tenemos un lanzamiento genial para la Consola Virtual; noticias sobre ventas de Nintendo, lo que pasó en la ciudad de Nueva York con el lanzamiento de Pokémon Platinum, unas imágenes tomadas con nuestro NDSi y la presencia de Satoru Iwata en la GDC 2009.

Super Punch-Out!! llega a la CV

El clásico de Super Nintendo está disponible desde el 30 de marzo en la Consola Virtual. Este título que continuó la leyenda que inició la primera entrega en el NES está listo para descarga y cuesta 800 Wii Points. Si no tuviste la oportunidad de jugar este juego de box en el pasado, ahora es el momento de hacerlo. Con unos gráficos mejorados a diferencia de la mencionada entrega del NES, es toda una gran opción para invertir nuestros puntos. No dudes en checar este gran clásico del Nintendo de 16 bits.

Wii Play ha vendido más de 10,000,000 de unidades en los Estados Unidos

"Los minijuegos de **Wii Play** son divertidos y hacen que la gente se una para jugarlos", comentó Cammie Dunaway, vicepresidente de Ventas y Marketing de Nintendo de América al hacer el comunicado. Por lo mismo, hay más de diez millones de personas con un Wiimote extra en sus hogares.

No cabe duda que la propuesta de ofrecer un control en la compra del juego ha ayudado a que esto suceda.

*Al comprar un **Wii Play**, recibes un Wiimote como bonus.*

Fiesta de Pokémon en la Nintendo World en NY

El 21 de marzo (un día antes de su lanzamiento mundial) se llevó a cabo una venta especial de la última edición de la serie **Pokémon** para Nintendo DS, en la tienda Nintendo World en la ciudad de Nueva York. Ahí los asistentes pudieron convivir con el mismísimo **Pikachu**, además de recibir unos antifaces de la nueva criatura **Giratina**. Es una costumbre que se realicen estos eventos en los lanzamientos de Nintendo. Todo un gran acontecimiento el que ocurrió en la ciudad que nunca duerme.

Si quieres conocer más de este juego, visita www.pokemonplatinum.com, ahí encontrarás la opción en español para que no tengas ningún inconveniente con el contenido del sitio.

Diviértete un rato con tu NDSi y tus amigos

En cuanto recibimos nuestro Nintendo DSi en la redacción de Club Nintendo nos pusimos a experimentar con la cámara del sistema, como puedes ver, las opciones de edición son geniales.

Entre otras cosas puedes distorsionar las imágenes, agregar detalles predeterminados como lentes, bocas, ojos y más, hacer efectos de calidoscopio, espejo y otras opciones. Tal vez esto ya lo sabías, pero es un hecho que al tenerlo en las manos, te das cuenta de las capacidades de esta nueva consola.

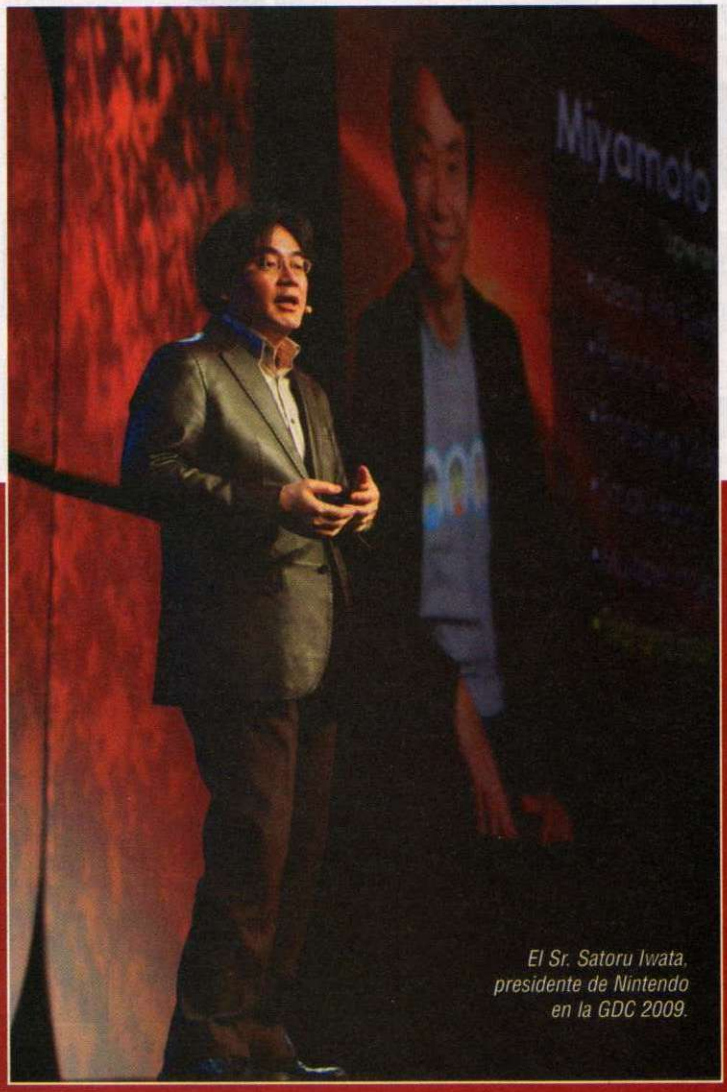
Las fotos de la izquierda son las editadas, ja, ja.

Nintendo distribuyó el NDS 100'000,000 el 6 de marzo

En algún lugar del mundo se entregó a uno de los distribuidores de la compañía de Redmond, WA, la consola que llega a esta cifra impresionante. "Nuestros clientes han mostrado el amor por el Nintendo DS cien millones de veces", comentó Reggie Fils-Aime, presidente de Nintendo de América. Esta cifra se toma en cuenta desde el lanzamiento de la primera generación en 2004, además de la llegada del Nintendo DSi para este año en América.

Es un hecho que las consolas portátiles de Nintendo siempre han sido del agrado de la gente.

Todas las ediciones que han salido del NDS cuentan en la cifra anunciada.



El Sr. Satoru Iwata, presidente de Nintendo en la GDC 2009.

Satoru Iwata habló en la Game Developers Conference 2009

Uno de los conferencistas de la GDC de este año fue el presidente de Nintendo, el Sr. Iwata, quien tocó varios temas relacionados con la compañía entre los cuales destacaron los próximos lanzamientos para Wii y NDS. También se dio tiempo para platicar acerca del trabajo de Shigeru Miyamoto en Nintendo, donde habló de la filosofía e ideas de este gran creador, las cuales han sido plasmadas en los desarrollos que ha lanzado esta compañía.

No es la primera vez que el presidente de Nintendo se presenta en este evento de la ciudad de San Francisco, CA. En unas páginas más encontrarás el reporte completo de lo anunciado por el Sr. Iwata el pasado 25 de marzo. Las noticias que se dieron son bastante buenas e interesantes, ya lo verás.

esmas móvil

#1 en México

¡Moviliza tu celular!

Sonidos Reales

Instrucciones para descargar sonidos reales:
Envía **CN REAL** + **"clave"** al **31111** Ejemplo: **CN REAL GALAN**

Precio por sonido real: $15 con IVA incluido. Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado

NombreTonos

Escucha tu nombre con el estilo de música que te identifica.

Sólo envía **CN clave** + **"tu nombre"** al **31111**

Ejemplo: **CN TECNO MARIA**

María

NOMBRETONO	CLAVE
RAP.....	RAP
REGGRETON.....	REG
TECNO.....	TECNO

Consulta lista de nombres disponibles en esmasmovil.com

Precio por tononombre: $15 con IVA incluido. Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado

Imágenes

Envía: CN FOTO +"clave" al 31111
Ejemplo: CN FOTO DOMO12 al 31111

Precio por imagen: $15 con IVA incluido. Sólo celulares GSM con WAP configurado.

Combos

Tono + Imagen

Pasó el tiempo
Belanova
Clave **TIEMPO3**

Baby please
Allison
Clave **PLEASE**

Quiero que me quieras
Rudo y Cursi
Clave **CURSI**

Miedo
León Polar
Clave **MIEDO**

Stronger
Kanye West
Clave **STRONGER**

La cuesta de enero
Amanditititа
Clave **CUESTA**

La vecina
Angel y Khriz
Clave **VECINA**

4 Minutes
Madonna
Clave **MINUTES**

Don't stop the music
Rihanna
Clave **STOP**

Todo cambió
Camila
Clave **CAMBIO**

El presente
Julieta Venegas
Clave **PRESENTE**

Decode
Paramore
Clave **PARAMORE**

La camisa negra
Juanes
Clave **CAMISA**

Tired of being sorry
Enrique Iglesias
Clave **TIRED**

Rehab
Amy Winehouse
Clave **REHAB**

Si tu te atreves
Luis Miguel
Clave **ATREVES**

Instrucciones para descargar combos:
Envía **CN COMBO** + **"clave"** al **91111** Ej: **CN COMBO CURSI2**
Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado.

Precio por COMBO: $30 con IVA incluido. Sólo celulares GSM con WAP configurado.

Juegos Exclusivos

AMERICA

TIGRES

CHIVAS

Instrucciones para descargar el juego:
Envía **CN JUEGO** + **"clave"** al **91111**
Ejemplo: **CN JUEGO CHIVAS**

Precio por juego: $30 con IVA incluido. Sólo celulares GSM con WAP configurado.

Juegos

El Guasón, el Acertijo, Gatubela y muchos más buscan apoderarse de la ciudad pero Batman se los impedirá, ayúdalo y conviértete en un héroe.

BATMAN

Corre por el campo de juego como Dios te trajo al mundo antes de que te capturen los policías.

HOOLIGAN

El pasatiempo japones más adictivo de los últimos años ahora en tu móvil.

SUDOKU

La leyenda del futbol sigue dando de que hablar.

MARADONA

¿Puedes estar horas jugando y pensando en definiciones imposibles?

CRUCI

Un campo lleno de obstáculos: cuestas y pendientes que deben ser superadas para meter la pelota en pocos golpes.

GOLF

Se acabó el buscar en periódicos y revistas, a partir de ahora lleva siempre contigo las mejores sopas de letras.

LETRAS

Diviertete jugado emocionantes torneos ante los mejores rivales del mundo.

TENIS

Juega al poker como todo un profesional y como si estuvieras en Las Vegas.

POKER

Diviértete con este juego uno vs uno y anota la mayor cantidad de puntos posibles.

HOOP

Buscaminas, Free Cell (Carta blanca en español) y Solitario spider, reunidas en una fantástica colección para móvil.

TRES

¡Da el salto y prepárate para divertirte brincando cubos en tu teléfono!

QBERT

Un emocionante juego de acción que recoge la esencia del estilo y el ingenio del Agente 007.

CASINO

Spiderman se enfrentará al Duende Verde y el Hombre de Arena por todo Nueva York.

SPIDERMAN3

James Bond Trivia es un cuestionario sobre tus conocimientos del Agente 007

TRIVIABOND

Crash Arena es una auténtica guerra de coches, despiadada e interminable, donde el objetivo es llegar primero!

CRASH

Sostienes tu espada, tus músculos se aprietan. Puedes oír a la muchedumbre excitada que ruge.

GLADIADOR

Acierta a los pasos de baile que se te piden y conviértete en el mejor bailarín que el mundo haya conocido.

GOGO

Una vez más, tendrás que pilotar tu fiel helicóptero y hacer lo posible por restablecer el orden.

SHARK3

Como bajar juegos:
Envía CN JUEGO + "clave" al 91111
Ejemplo: CN JUEGO BATMAN

Precio por imagen: $30 con IVA incluido. Sólo celulares GSM con WAP configurado.

Tonos

Clásicos de siempre

Rayando el sol / Maná	ELSOL
Ahora quién / Marc Anthony	AHORAQUIEN
Alcanzar una estrella / Mariana Garza	ALCANZAR
Amargo adiós / Inspector	AMARGO
Amor de papel / Sentidos Opuestos	PAPEL
A quién le importa / Alaska y Dinarama	IMPORTA
Autos moda y rock´n roll / Fandango	AUTOS
Caraluna / Bacilos	CARALUNA
Cómo te va mi amor / Pandora	TEVA
Déjame llorar / Ricardo Montaner	LLORAR3
De música ligera / Soda Stereo	LIGERA
La papa sin catsup / Gloria Trevi	LAPAPA
La vida es un carnaval / Celia Cruz	CARNAVAL
Secreto de amor / Joan Sebastian	SECRETO
Lo pasado pasado / José José	PASADO2
Maldita primavera / Yuri	PRIMAVERA
Amor de verano / Vaselina	VERANO

Éxitos en Inglés

Hot´n cold / Katy Perry	COLD
Circus / Britney Spears	CIRCUS
Shut up and drive / Rhianna	DRIVE
Close to me / The Cure	CLOSE
No one / Alicia Keys	ONE
Shut up and let me go / The Ting Tings	SHUTUP2
S.O.S / Jonas Brothers	SOS1
Stronger / Kanye West	STRONGER
Girls just wanna have fun / Miley Cyrus	HAVEFUN
American boy / Estelle ft. Kanye West	AMERICAN1
In my arms / Kylie Minogue Ft. Aleks Syntek	ARMS
Dvno / justice	DVNO
I kissed a girl / Katy Perry	KISSED
7 things / Miley Cyrus	THINGS
Disturbia / Rhianna	DISTURBIA
I'm yours / Jason Mraz	YOURS
Hey there Delilah / Plain White T´s	DELILAH

Éxitos en español

Lo que yo sé de ti / Ha-ash	YOSE1
Odio por amor / Juanes	ODIO
Pruébamelo / Gloria Trevi	PRUEBAMELO
¿Quién? / Ricardo Arjona	QUIEN4
No me destruyas / Zoé	DESTRU
Pasó el tiempo / Belanova	TIEMPO3
Fuí / Reik	FUI1
Gancho al corazón / Playa Limbo	GANCHO
Suave y tierno / Clasiqueros	SUAVE3
Vete ya / Danny Daniel	VETEYA
Déjame ir / Paty Cantú	DEJAME2
Vidas paralelas / Ximena Sariñana	VIDAS
Ya lo veía venir / Moderatto	VEIA
Yo no te puedo olvidar / Nikki Clan	NOTEPUEDO
Algún día / Julieta Venegas	ALGUNDIA
One, two, three, go! / Belanova	ONETWO

Pura banda

Te presumo / Banda El Recodo	PRESUMO5
El final de nuestra historia / Arrolladora Banda El Limón	HISTORIA5
El último beso / Vicente Fernández	BESO5
El invisible / La Auténtica de Jerez	INVISIBLE5
Doce rosas / Animales de la Ke Buena	ROSAS5
Adicto / Cuisillos	ADICTO
Algo de mi / Conjunto Primavera	ALGO1
Ay papacito / Alicia Villareal	PAPACITO
Como me duele / Valentín Elizalde	DUELE4
Contra viento y marea / Intocable	MAREA
Despreciado me voy / Lupillo Rivera	DESPRECIADO
Ganas de ti / Banda Pequeños Musical	DETI
Mi credo / Pepe Aguilar	CREDO
Para que vuelva contigo / Grupo Pesado	VUELVA
Procuro olvidarte /K-paz de la Sierra	OLVIDARTE1
Desvelado / Bobby Pulido	DESVELADO
Tal vez / Los Primos de Durango	TALVEZ
Te quiero te amo / Grupo Pesado	TEAMO3
Mi amor por ti / Los Horóscopos de Durango	PORTI1

Reggaeton

Mis ojos lloran por ti / Big Boy	LLORAN1
Los infieles / Aventura	INFIELES
Ven báilalo / Ángel y Khriz	BAILALO
Ahora es / Wisin and Yandel	ES
Pose / Daddy Yankee	POSE
Descontrol / Alexis y Fido	DESCON
Estilo y flow / Bimbo ft. Ivy Queen	FLOW
Chiquilla / Kumbia all Stars	CHIQUI1
Por ti baby / Nigga y Kumbia all Stars	PORTI
Not too much / Don Omar ft. Zion	MUCH
Perdóname / La Factoria	PERDONAME3
Sexy movimiento / Wisin & Yandel	MOVIMIENTO

Éxitos gruperos

Tu adiós no mata / Intocable	NOMATA
Perdóname / Banda Cuisillos	PERDONAME2
Recostada en la cama / El Chapo	CHAPO
Volveré / K Paz de la Sierra	KPAZ
Dónde estás / Alacranes Musical	DONDE1
La culebra / Banda Machos	CULEBRA
El ladrón / Alicia Villareal	LADRON
Deja / Banda Pequenos Musical	DEJA
Acto suicida / La Autentica de Jerez	SUICIDA2
El tucanazo / Los Tucanes de Tijuana	TUCA
Renunciación / Lupillo Rivera	RENUNCIACION
De rodillas te pido / Los Alegres de la Sierra	TEPIDO
El callejero / Banda El Recodo	CALLEJERO
Te aprovechas / Grupo Límite	APROVECHAS
Vidita mia / Valentin Elizalde	VIDITA
El bombón asesino / Ninel Conde	BOMBON2
Una explicación / Banda Astilleros	EXPLICACION
Amor limosnero / Joan Sebastian	LIMOSNERO2
Espero / Montez de Durango	ESPERO

Instrucciones para bajar tonos polifónicos
Envía **CN POLI + "la clave de la canción"** al **31111**
Ejemplo: **CN POLI YOSE** Tu celular debe tener WAP configurado.

Precio por tono: $15 con IVA incluido.

Todo lo que buscas para tu celular está en esmasmovil.com

Se prohíbe la reproducción total o parcial, renuncia y/o distribución del contenido. El operador de telefonía celular no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad aquí expuesta. Para descargar imágenes a color, juegos, tonos reales, sonidos, tonos polifónicos y monofónicos el teléfono celular debe tener WAP configurado y ser compatible para descargas del tipo de contenido a descargar. (El tono real es un fragmento de la canción original). El contenido debe ser compatible con su celular. Verifica si tu celular es compatible con el contenido que quieras descargar antes de enviar las claves en www.esmasmovil.com. Marcaciones, claves, precios y contenido sujeto a cambio sin previo aviso. El tiempo de entrega del contenido puede variar de acuerdo a la congestión en la red del operador de telefonía celular. Estos servicios son únicamente de entretenimiento, la interpretación y uso es responsabilidad exclusiva del usuario. El costo de los servicios es con IVA incluido, aplica 10% de IVA en destinos fronterizos. Todos los cargos son automáticos y se pueden modificar en cualquier momento por los dueños revisados. Su guarda tarifa de transmisión de datos, transporte o GPRS por parte del operador cuando aplique. Verifica costos finales con tu operador inalámbrico. Si tu celular es de grupo, el costo del servicio se descontará de tu saldo, por lo que este deberá ser suficiente para poder solicitarlo. Si eres usuario con plan de renta mensual, el costo del servicio se cargará a tu estado de cuenta, sólo debes tener activa tu línea. En el caso de servicios de suscripción, el usuario reconoce y acepta que llevar a cabo el cambio a otro operadora de servicio celular con motivo del proceso de portabilidad, no causa de terminación anticipada de la suscripción al Contenido, sin responsabilidad para Esmas Móvil ni para la operadora de servicio celular. En las promociones podrán participar mayores de 18 años y para ganar se podrá requerir que se mantenga una sencilla pregunta. Para la promoción 927 aplica costo regular de SMS generado por el operador telefónico. SERVICIO DISPONIBLE PARA TODAS LAS COMPAÑIAS CELULARES Y DE COMUNICACIÓN MÓVIL. Los nombres de los artistas se utilizan únicamente para identificación del servicio. Televisa S.A. de C.V. © Derechos Reservados 2008. REBELDE®, su logotipo y todos los derechos relacionados son propiedad de Dori Media International GmbH y Cris Morena Group, S.A. © Derechos reservados 2008, bajo sublicencia de Televisa, S.A. de C.V. EL CHAVO®, su logotipo, los personajes, los personajes ficticios y todos los derechos relacionados son propiedad de Roberto Gómez Bolaños©, derechos reservados 2008. LOLA, ERASE UNA VEZ® y todos los derechos relacionados son propiedad de Televisa, S.A. de C.V.© Derechos Reservados 2008. © Club De Futbol América S.A. de C.V. Todos los Derechos Reservados, Televisa 2008. © 2009 Viacom International Inc. todos los derechos reservados. Nickelodeon (TM). Shrek the Third TM & © DreamWorks L.L.C. Pixar © 1995-1998 Pixar Animation © Disney Productions Committee. All rights reserved. www.homosapien.com. Atención a Clientes: DF 5285 0909 / interior 01 800 700 3333

MEGA MAN STAR FORCE 3

Algunas de las imágenes del juego pertenecen a la versión japonesa.

Capcom trae más acción para tu Nintendo DS

El héroe robótico favorito de Capcom está de regreso en una nueva misión para el Nintendo DS, pero no creas que se trata de la serie **Battle Network** que ha provocado tantos comentarios encontrados por su fórmula repetitiva, sino de la serie **Star Force** que si bien no brilla por su innovación, por lo menos sale del concepto de los chips e Internet para llevarnos en una aventura diferente mezclada con elementos de *Role Playing Game*... mmmh, como que suenan muy similar, ¿no? Las anteriores dos entregas tuvieron un éxito efímero, así que veamos qué nos ofrece esta tercera que la hará superior a lo previamente visto.

Visite **www.esrb.org** para obtener mayor información

La interacción en línea no es clasificada por la ESRB

© 2009, Capcom

GAMEPLAY

GRÁFICOS

SONIDO

DIFICULTAD

HISTORIA

RANKING CN 8.0

Dos juegos, una decisión

Desde hace tiempo, **Mega Man** fue una de las franquicias en unirse al concepto de dos versiones por juego (popular con **Pokémon**, **Dragon Quest**, entre otros); por supuesto, no significa que se hayan desarrollado dos aventuras paralelas con escenarios diferentes o retos únicos, pues básicamente se trata del mismo juego con ciertos detalles únicos para que la experiencia de juego sea mucho más completa al intercambiar elementos con alguno de tus amigos que tenga la versión opuesta a la tuya. En el caso de Japón, el juego salió a la venta desde el año pasado y ahora está a punto de hacer su entrada triunfal en América.

El diseño de **Mega Man** conserva un tono juvenil que sale de lo clásico de la línea original.

Black Ace y **Red Joker** será el nombre para ambas versiones, pero ¿cuál es la diferencia? Básicamente se trata del color de la caja y, por supuesto, de la transformación única que poseen, además de ciertos objetos que estarán disponibles exclusivamente en alguna de las versiones. Para que te des una idea, es como elegir entre iniciar con un **Bulbasaur** o con un **Charmander**, realmente no afecta en la historia, pero sí en los poderes de tu personaje y en cómo se desenvolverá en la aventura.

¿Cómo se juega? Si esa era otra de las dudas que asaltaba tu mente, te comentamos que se conserva la misma fórmula de sus predecesores, presentando un tema de tarjetas de juego. Aquí inicias con **Geo Stelar**, a quien guiarás a través de un fantástico mundo de tecnología superior. Él es capaz de fusionarse con **Omega-Xis** para convertirse en **Mega Man** y así derrotar a los enemigos más peligrosos de su mundo. Como primicia para esta edición, los personajes tendrán la oportunidad de realizar transformaciones especiales a través del "Noise System" que te explicaremos a continuación.

El hecho de tener dos versiones diferentes te permitirá compartir ítems únicos y poderes especiales utilizando la conexión Wi-Fi de Nintendo, ampliando así las capacidades individuales de tu personaje.

Ensamblando los secretos

Curiosidades en torno a Mega Man

1. El primer título de este héroe robot apareció en Japón en 1987 para el Famicom bajo el nombre **Rock Man**.

2. Keiji Inafune fue quien se encargó del diseño de personaje para la primera edición de **Mega Man**, mientras que Tokuro Fujiwara se encargó del diseño del juego en general.

3. ¿Recuerdas esa imagen bizarra de la caja de NES, donde **Mega Man** vestía azul y amarillo? Esa fue idea para la versión americana y fue criticada, pues en primer lugar, la imagen y colores de **Mega Man**, no tenían nada que ver con su contraparte en *sprites*.

4. En una entrevista para el programa de TV G4, Inafune comentó que la idea central de los poderes estaba basado en el concepto de piedra, papel y tijera, así, el arma de un rival era letal en otro, y así sucesivamente.

¡Metal Pesado!

Porque Mega Man no es el único que *rockea*

© Tezuka Production Co., Ltd./ Mushi Production Co., Ltd.

Astro Boy (Osamu Tezuka)

Hace años, un japonés, el **doctor Tenma** (aunque más reconocimiento tiene Osamu Tezuka porque él creó a ambos), tuvo el gran acierto de crear a **Astro Boy**, para reemplazar a su hijo **Tobio**, quien murió en un accidente. Así, este niño robot se convirtió en una leyenda de la animación japonesa mientras combatía el mal en un Japón futurista. Su popularidad es inmensa y desde su aparición a principios de los años 50 ha tenido diversas adaptaciones e incluso, próximamente (octubre de este año) se estrenará una película (animada, por supuesto) que dará continuidad a las heroicas misiones de Astro; la cinta contará con talentos de voz de la talla de Nicolas Cage como el **Dr. Tenma**, Kristen Bell en el papel de **Cora** y Freddie Highmore (ubícalo más fácil como **Charly** el de los chocolates), se encargará de dar vida a **Astro Boy**.

Hombre Bicentenario (Isaac Asimov)

¿Alguna vez has escuchado las tres leyes de los robots? Isaac Asimov es uno de los pilares de la ficción robótica y su mente creativa ha dado vida a historias tan intensas como **Fundación**, **Yo Robot** (que seguramente viste en su adaptación a cine con Will Smith) y, por supuesto **El Hombre Bicentenario**. Este último es un cuento de ficción en donde el autor relata la fascinante historia de un robot que quería convertirse en humano, y digo, si **Pinocho** o **Bender** "**Bending**" **Rodríguez** (aunque sea efímeramente) también lo lograron, ¿por qué él no? Como detalle curioso, esta historia le fue encargada para celebrar el festejo número 200 de la independencia de los Estados Unidos. Si no has leído una de sus obras, ¿qué esperas?

Sistema de juego

El mencionado Noise System es la forma en la que serás equipado, es decir, desde el inicio contarás con el poder necesario para enfrentar a los enemigos, pero podrás mejorarlo conforme comprendas sus habilidades y potenciales.

Cada *Noise* posee cualidades de ataque o activos, como pueden ser los movimientos de contraataque, mientras que los pasivos o de defensa agregan elementos al personaje, como mejoras en las armaduras, incremento de cualidades para las tarjetas de elementos y otras maravillas que puedes usar para completar la travesía junto a **Mega Man**; por supuesto, para realizar tales acciones debes incrementar tu poder de Noise, por lo que te recomendamos que utilices tus estrategias (empleando las tarjetas adecuadas en el momento justo) para ganar puntos y así puedas ganar nuevas acciones.

De vuelta al mundo virtual

En cuanto a la forma de avanzar por las misiones, es como si estuvieras viendo una serie de TV o leyendo un libro por capítulos, pues durante tu juego participarás en múltiples episodios o misiones que tendrán su propio inicio, desarrollo y desenlace, junto con un único jefe de escena que te servirá para ganar experiencia en el campo de batalla. Así, cada que cumplas un objetivo, será como cambiar de capítulo. Este sistema no es nada nuevo e incluso –aunque de forma diferente- lo mismo ocurría en **Super Mario Bros.** cuando terminabas un mundo en específico y continuabas al siguiente.

Los personajes siguen conservando su estilo de animación y lucen más en los videos de presentación.

Como parte de la historia en **Mega Man Star Force 3**, podrás viajar entre los mundos físico y el digital a través de múltiples ondas electromagnéticas que forman los "wave roads". **Geo Stellar**, el protagonista de esta aventura, puede ver esas wave roads mediante el uso de su poderosa herramienta "visualiser". Una vez que te encuentras en el mundo digital, **Geo puede** fusionarse con la forma de vida electrónica conocida como **Omega-Xis** para posteriormente transformarse en **Mega Man**. Hasta allí todo parece un divertido día de campo en un domingo cualquiera y no hay motivos para alarmarse, sin embargo, los wave roads están siendo sobrecargados por misteriosos ruidos que cambian tu medio ambiente, así como lo refuerza en diferentes maneras.

Gana poderes extra

Este ruido (Noise) está siendo generado por un meteoro gigante que se aproxima velozmente, amenazando tanto el mundo digital como el real de **Mega Man Star Force 3**, forzando a **Geo Stellar** y a su equipo a pelear contra la amenaza entrante, con la única finalidad de salvar ambos mundos y evitar una terrible catástrofe. Afortunadamente, **Mega Man** descubre que él puede controlar el "Noise" utilizando el nuevo sistema "Noise Change" que lo transforma en diferentes maneras, incluyendo las más poderosas hasta hoy conocidas... "**Black Ace**" o "**Red Joker**".

En resumen, los "Noise Changes" son mejoras aleatorias que cambian la forma de **Mega Man** y activan nuevas habilidades, quizá de forma similar a como se mostraban en las versiones originales o en **Battle Network**. Las dos versiones del juego, **Black Ace** y **Red Joker** tienen aproximadamente 100 tipos únicos de Noise (cada una) que pueden ser combinados con **Mega Man** para habilitar poderes elementales basados en tierra, aire, agua y fuego.

La nueva función de Noise agregará un efecto aleatorio a las batallas, incrementándote el gusto de explorar, recolectar y pelear a través del mundo digital de **Mega Man Star Force 3**. Realmente no se trata de una diferencia tan enorme entre **Battle Network** y éste, pues aquí también consigues tarjetas de batalla para realizar tus ataques, es decir, son títulos alternos que se salen del tradicional juego de plataformas en el cual nació **Mega Man**, no obstante, esa pequeña diferencia es lo que vuelve a **Star Force** un título tan polarizado.

Los elementos del juego serán desplegados en la pantalla para una comprensión sencilla.

Los expertos comentan

Master

Parece que nos duró poco el gusto que generó la novena entrega de la saga principal de este personaje, ya que ahora Capcom nos trae de nueva cuenta uno más de **Star Force**. Siendo honesto, el juego no es malo, es más, lo disfrutas mientras avanzas, sin embargo después de cinco o seis capítulos como que pierde un poco el chiste, además, no es el auténtico **Mega Man** que todos deseamos. Lo recomiendo sólo si sería tu primera entrega de este concepto, de lo contrario, no encontrarás nada nuevo.

Crow

Así como **Pokémon**, **Yu-Gi-Oh!** y muchas otras franquicias cíclicas, **Mega Man** está siendo canalizado por parte de Capcom en diversos aspectos de la franquicia, por un lado tenemos la línea original que nos encanta y a pesar de lo repetitivo resulta interesante; por el otro lado... los juegos que combinan tarjetas, *chips* u otro tipo de accesorios. En lo particular y siendo plenamente objetivo, estos juegos tendrán su nicho que los aclame y espere con ansia, pero realmente a mí no me mantienen a la expectativa.

Panteón

Así es, el clásico ícono de Capcom regresa a la acción... por enésima vez. Tal parece que ese dicho de "más vale calidad y no cantidad" se borró por completo de las mentes creativas de Capcom y han decidido seguir inundando el mercado con más secuelas sin sentido. No recuerdo cuándo fue que se cruzó la línea entre los grandes éxitos y la comercialización desvergonzada... La verdad es que no puedo recomendar este juego aunque lo intente; si sólo conociste desde **Battle Network**, entonces tal vez sea para ti; pero si no es así, entonces mejor ni gastes tu dinero.

CN profile

Alexandra Roivas

De universitaria a heroína

El increíble juego de Nintendo GameCube, **Eternal Darkness: Sanity´s Requiem** nos sorprendió con su genialidad y originalidad. En esta aventura llena de horror y terrores psicológicos pudimos conocer a varios personajes por demás interesantes, pero sin lugar a dudas, la bella **Alexandra Roivas** es la más notable de toda la historia. La vida de esta linda estudiante de universidad se ve drásticamente alterada al descubrir que su abuelo, **Edward Roivas**, es asesinado bajo enigmáticas circunstancias; debido a la impotencia de la policía, **Alex** se da a la tarea de investigar ella misma qué le pasó a su familiar.

Su papel en la historia

Cuando **Alex** encuentra el **Tome of Eternal Darkness**, ella va leyendo la historia de sus antepasados y las personas que a través del tiempo han enfrentado a los horrores desatados por los dioses antiguos. Durante todo este tiempo, debe ir encarando a los seres que van apareciendo en la vieja mansión **Roivas**, así como los efectos de ir perdiendo y recuperando la sanidad mental cada vez que tiene enfrente algo horroroso.

En general, **Alex** será el personaje con el que irás recorriendo la mansión en busca de las páginas del libro; una vez que tengas una, leerás un capítulo nuevo y podrás controlar a otro héroe o heroína. Pero no creas que ella es "de relleno", pues **Alexandra** tendrá que enfrentarse a Pious al final del juego.

Temple de acero

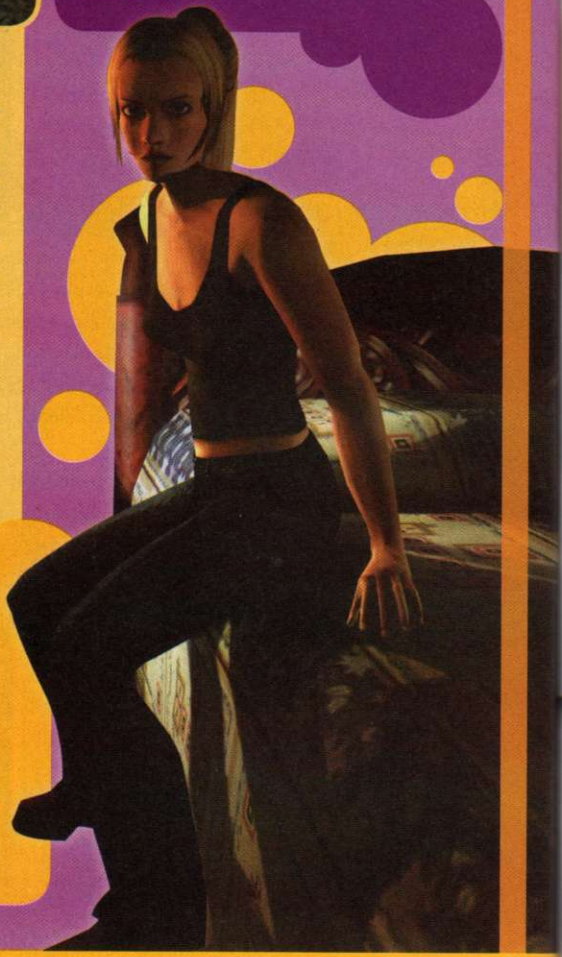
Alex no es una cazarrecompensas de profesión como **Samus Aran**, ni tampoco exactamente una damisela en desgracia como la novia de **Mario**, **Pauline**. Ella es una estudiante común y corriente, pero indudablemente tiene la sangre valerosa de sus antepasados en las venas, pues es decidida y tenaz ante la adversidad. Conforme la historia va progresando, ella va aprendiendo cosas nuevas y va madurando su carácter; llegando a una parte del juego, aprende a usar la *Magick* para defenderse de sus enemigos, especialmente al final, cuando debe de vencer a **Pious Augustus**, quien está detrás de la invocación de los otros dioses durante el juego. Este juegazo es uno de los obligatorios de tener en tu GCN, y qué mejor con esta bella heroína tan valiente.

Detalles

-El apellido de **Alex** (y sus parientes) es **Roivas**, al revés es *Savior*, cuyo significado es "salvador".

-Muchos de los actores que dieron su voz para los personajes también trabajaron en **Metal Gear Solid**; como ejemplo, Jennifer Hale, quien hizo la voz de **Alex**, es la de Emma, en **MGS**.

-Este juego originalmente iba a aparecer en el Nintendo 64.



Todo en contra, menos su valor

Hemos visto muchas heroínas a lo largo de los videojuegos, pero la mayoría tiene poderes especiales, armas o trajes que le dan habilidades más allá de los humanos normales; pero **Alexandra Roivas** es muy distinta a todas ellas. Esta chica se enfrenta a deidades que amenazan al universo mismo con sus grandes poderes, y lo único que ella tiene es su valor y el apoyo y experiencia de sus antepasados para sobrevivir a los horrores más grandes que el mundo haya visto. Después de encarar terroríficos monstruos y una verdad oculta que sólo pocos pueden ver, esta linda estudiante es capaz de salvar al mundo de caer en la oscuridad eterna.

Descubre un nuevo mundo | Lucha con nuevos y poderosos Pokémon | Vive la nueva experiencia de Wi-Fi Plaza y Battle Frontier

www.PokemonPlatinum.com/es

The Pokémon Company

Nintendo

NINTENDO DS™

nintendo Wi-Fi connection

© 2009 Pokémon. © 1995 - 2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Nintendo DS, Pokémon y los nombres de los personajes Pokémon son marcas registradas de Nintendo. © 2009 Nintendo.

Disney · PIXAR

UP THE VIDEO GAME

¡NUNCA ES DEMASIADO TARDE PARA CUMPLIR LOS SUEÑOS!

Este año veremos todo un fenómeno en las salas de cine, el cual responde al nombre de Up!®, la nueva apuesta del estudio Pixar, con la cual piensa mantener su título como la mejor compañía creando películas de animación. Como no podía ser de otra manera, la cinta tendrá una adaptación a videojuego, la cual estará a cargo de los creativos de THQ!®, quienes tienen toda la experiencia del mundo realizando este tipo de trabajos, por lo cual Up!® para Wii® y Nintendo DS® será una práctica diferente.

¡Disponible para Wii y Nintendo DS!

Parece que **Carl Redricksen** va a tener que compartir su aventura con acompañantes inesperados.

© 2009 Disney/ Pixar - THQ Inc.

EL COMIENZO DE UNA NUEVA ERA

La salida de **Toy Story** en 1995 representó uno de los avances más grandes en la historia del cine, al grado que han aparecido decenas de películas que han imitado el estilo de animación propuesto por Pixar, sin embargo ninguna ha logrado superar sus obras. Historias como **Finding Nemo**, **Monsters Inc.** o **Wall-E**, son muestra clara de la visión de la compañía, quieren representar algo más que una distracción, buscan llegar a lo más profundo de los espectadores y ayudarlos a mejorar su perspectiva en ciertos aspectos de la vida.

Lo anterior sigue presente en Up!®, donde nos espera una trama fuera de lo común, totalmente impredecible, lo cual se ha tratado de adaptar de la mejor manera al videojuego; pero bueno, mejor te comentaremos un poco del argumento para que tú mismo compruebes lo que te decimos.

A VECES ES MEJOR ESCAPAR DE LOS PROBLEMAS

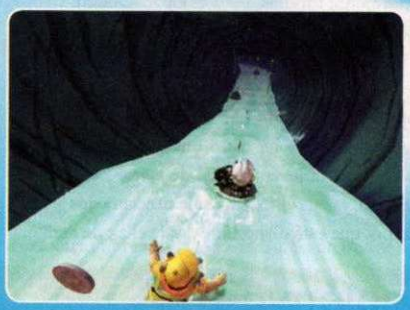
Se nos relata la historia de **Carl Redricksen**, un hombre viejito que desde la muerte de su esposa se ha convertido en un hombre solitario, al cual lo único que le interesa es cumplir el sueño que en vida tuvo su pareja... poder visitar las montañas. Todo parece ir bien, pero de pronto comienza a escuchar rumores acerca de que lo mandarán a un asilo. En ese momento comienza a idear un plan para poder escapar, uno sin posibilidad de errores, colocar miles de globos encima de su casa y ¡pum, escapar volando!.

Los peligros van a estar en cada esquina, así que explora siempre con precaución.

Parecía que se había salido con la suya, pero nunca se imaginó que contaría con compañía. Un pequeño niño de nombre **Rusell** se encontraba en el patio de su casa en el momento justo de su escape, por lo que se ve en la obligación de meterlo en su casa para que no corra riesgos. Justo en ese instante comienza su aventura, que los lleva a internarse en una jungla sudamericana.

LA UNIÓN HACE LA FUERZA

Una de las principales virtudes del juego, es que retoma un estilo que en estas fechas pareciera casi perdido, el cooperativo; así es, si juegas con tu hermano o con un amigo, harán de esta aventura algo memorable, dependiendo de la situación pueden protegerse de los enemigos con diferentes objetos o incluso rodearlos para vencerlos de manera más rápida. Lógicamente podrás seleccionar a **Russell** o a **Carl**, pero además de ellos dos, tendrás disponibles a **Dug** y a **Kevin**, aumentando con ello el *replay value*. Para ofrecer un reto mayor, dependiendo de tu desempeño al completar los escenarios, obtendrás algunas medallas que te darán distintos premios.



Esta escena te hará recordar la carrera contra el pingüino en **Super Mario 64**.

Los gráficos en todas las versiones están completamente en 3D, logrando efectos bastante llamativos, sobre todo en las peleas con los jefes de nivel. Cabe destacar que en el Nintendo DS, toda la acción se realiza en la pantalla táctil, mientras que en la superior aparecerán los status de nuestros personajes así como también algunos consejos en momentos específicos.

UN JUEGO QUE APUNTA A VOLAR ALTO

La adaptación que ha realizado THQ® de Up!®, es francamente muy buena, retoma las partes importantes de la cinta para lograr una aventura dinámica; pocas veces son las que tendrás que estar atorado o viendo cinemas. Lo recomendamos ampliamente no sólo para los que quedaron cautivados por la cinta en la pantalla grande, sino también para todo aquel que desee pasar un rato agradable en compañía de sus amigos.

¡VIVE EL RETO!

En todas las consolas el sistema de juego será parecido; aventura en plataformas con toques de acción; te presentarán entornos enormes que debes explorar hasta salir ileso de la zona. Lo interesante del asunto, es que cada etapa es totalmente distinta a la otra, no te verás nunca envuelto en la monotonía, ya que el reto también cambia. Por ejemplo, en ocasiones deberás usar troncos para saltar y escapar de los enemigos, mientras que otras lo mejor será usar lianas para desplazarte a través de algunos ríos.

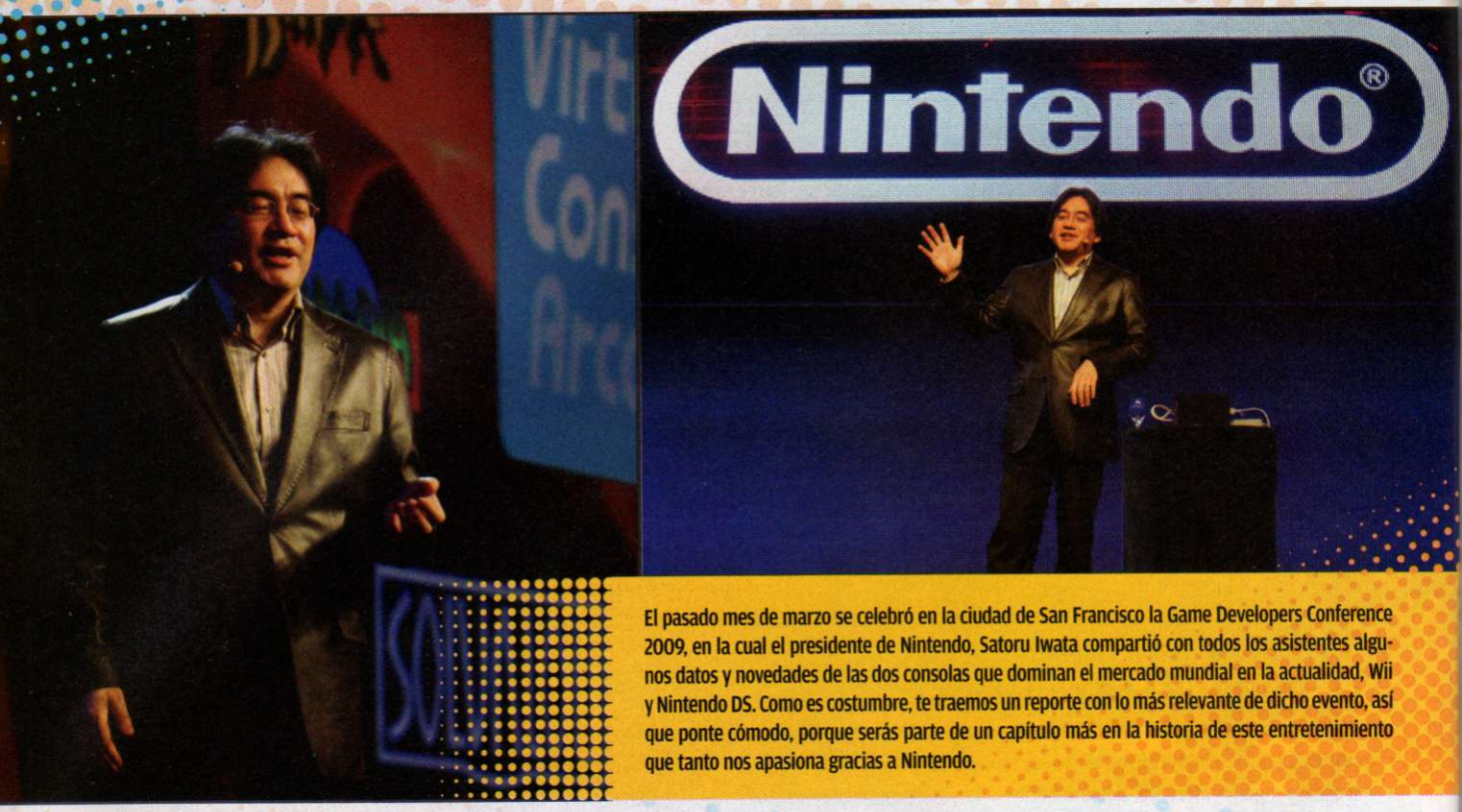
Para poder terminar los niveles, no tendrás que limitarte a seguir una línea recta, en lugar de eso deberás usar todos los elementos que se encuentren dispersos a tu alrededor, como pueden serlo rocas o troncos, de manera que te ayuden a ir avanzando y a encontrar una salida más fácil. Las escenas que merecen una mención especial, son las de combates aéreos, en ellas sí que debes estar muy concentrado para poder completarlas, son bastante emocionantes.

Las fases en las que debes volar, son las más divertidas que puedes encontrar en este juego.

ESPACIO CREATIVO

Game Developers Conference 2009

San Francisco, California



El pasado mes de marzo se celebró en la ciudad de San Francisco la Game Developers Conference 2009, en la cual el presidente de Nintendo, Satoru Iwata compartió con todos los asistentes algunos datos y novedades de las dos consolas que dominan el mercado mundial en la actualidad, Wii y Nintendo DS. Como es costumbre, te traemos un reporte con lo más relevante de dicho evento, así que ponte cómodo, porque serás parte de un capítulo más en la historia de este entretenimiento que tanto nos apasiona gracias a Nintendo.

Uno de los problemas que Nintendo resolvió en la conferencia, fue el de la falta de espacio en Wii para salvar datos, ya sean avances de juegos o descargas en la consola. En fechas recientes han aparecido títulos como **Guitar Hero World Tour,** por ejemplo, que ofrecen un servicio de venta de canciones, las cuales se pueden guardar en el sistema para posteriormente tocarlas, pero el inconveniente viene cuando ya no se tiene espacio debido a otro tipo de datos, ya que hay que recordar que Wii sólo contiene 512 Megas para al respaldo de información.

Para solucionar lo anterior se especularon varias propuestas, de hecho por algunos meses se llegó a rumorar la aparición de un disco duro, sin embargo, La Gran N ha dado una solución lógica y sobre todo sencilla. De ahora en adelante, se podrán emplear tarjetas SD HC de *mayor* capacidad. Seguramente te debes estar preguntando cómo sucederá esto, ya que el sistema sólo te acepta dos *gigas*. Pues bien, todo es gracias a la actualización del sistema 4.0, que está disponible desde el 25 de marzo.

El fin de la polémica en torno al espacio en Wii

Pero no todo se limita a guardar datos, ya que ahora podrás visualizar el contenido de la tarjeta SD de una manera más simple e intuitiva. En la pantalla principal de Wii, observarás un nuevo ícono, el cual representará a tu tarjeta; si lo tocas, el ambiente cambiará su color a negro, indicándote que los canales y juegos que observas en ese momento no están en la plataforma, sino en la tarjeta. De este modo podrás identificar o seleccionar de mejor manera tus juegos o descargas favoritas.

Esperamos que con esta medida que se ha tomado, las compañías desarrolladoras incluyan mejores contenidos descargables en sus proyectos, ya que ahora el límite no existe; lo mismo se contempla para los juegos de WiiWare, donde la única limitante estará en su creatividad.

Nintendo no perdió tiempo en demostrar quién tiene la batuta en el mercado de los videojuegos, ofreciendo algunos datos interesantes como el hecho de que el Nintendo DSi ya es la consola con más reservas de ventas de la historia, incluso duplicando lo que ha hecho el modelo anterior. Por otro lado, también mostró lo que será el nuevo canal de tienda para Nintendo DSi, en el cual se podrán descargar tanto juegos como aplicaciones en el mismo espacio.

Conoce una nueva manera de comprar

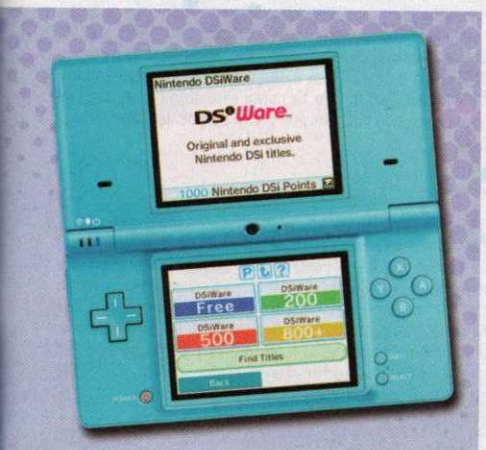
Gracias a este nuevo Canal para NIntendo DSi, podremos obtener juegos y aplicaciones bastante novedosos a precios muy accesibles.

Virtual Console Arcade™

Siguiendo con las actualizaciones en los departamentos de descargas, se ha hecho una adición al canal de Consola Virtual, subtitulado Arcade. Como su nombre lo indica, en él podremos encontrar viejas glorias de las Arcadias, listas para disfrutarlas en la comodidad de nuestro hogar; los primeros juegos que se mencionaron fueron **StarForce** y **Mappy**.

Toda la diversión de las Arcadias pronto en casa

El valor de estos juegos será de 500 Points, pero se espera que éste pueda variar dependiendo el título. Noticias como ésta son las que demuestran la visión de la compañía, ya que amplía de manera enorme el catálogo que podemos probar, sin mencionar que se trata de obras prácticamente imposibles de conseguir, dignas de tenerlas en nuestra colección.



Estamos seguros de que este nuevo modelo de Nintendo DS seguirá con el camino de gloria heredado por sus antecesores, llevando a la marca a nuevos niveles.

Habrá distintas categorías para ubicar el *software*, gratuitas, de 200, 500 u 800 DSi *Points*. Esto permitirá a los desarrolladores ofrecernos diferentes alternativas para complementar nuestra experiencia multimedia, ya que ahora no se habla solamente de juegos, sino también de aplicaciones, aunque habrá que esperar para ver qué tan bien responden los videojugadores ante estas nuevas alternativas. Lo importante es que integren de manera inteligente las ventajas del sistema en sus nuevas creaciones, sólo así despuntarán sus obras.

El objetivo no cambia, la diversión es lo primero

Como no podía ser de otra manera, Nintendo sorprendió a todos los medios al anunciar un par de juegos nuevos para Nintendo DSi, el primero de ellos fue **Wario Ware: Snapped!**, que como viene siendo usual, nos muestra cómo usar de manera inteligente y creativa el nuevo hardware de la compañía, en esta ocasión poniendo énfasis en las cámaras que incluye la consola. Por medio de ellas tendremos que interactuar en los diferentes microjuegos que nos presentará para poder avanzar a fases más complicadas. Sobra decir que es extremadamente divertido, cada juego es único, mostrando elementos irreverentes y creativos.

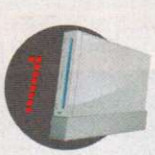
Los primeros juegos para este nuevo sistema lucen verdaderamente espectaculares, pero lo mejor es que aprovechan los nuevos recursos para lograr nuevas experiencias en los jugadores, como por ejemplo la cámara digital.

Sin duda, el anuncio que se llevó el día fue el de una nueva aventura para **Link** en Nintendo DSi. Así es, dentro de poco podremos disfrutar de este prometedor juego, que lleva por nombre **The Legend of Zelda: Spirit Tracks**. Mantiene el motor gráfico que tantos reconocimientos le diera a **Phantom Hourglass**, pero ahora el héroe del viento ya no usará un pequeño bote para poder recorrer su nuevo mundo, ahora lo hará por medio de un tren. La máquina de vapor que usará **Link** estará preparada para cualquier imprevisto, ya que contará con un cañón que podrás apuntar hacia los enemigos que quieran detener tu paso por las vías, haciendo de los recorridos, experiencias verdaderamente emocionantes, parecidas a las que se vivieron en **Majora´s Mask** al cuidar la carreta del rancho.

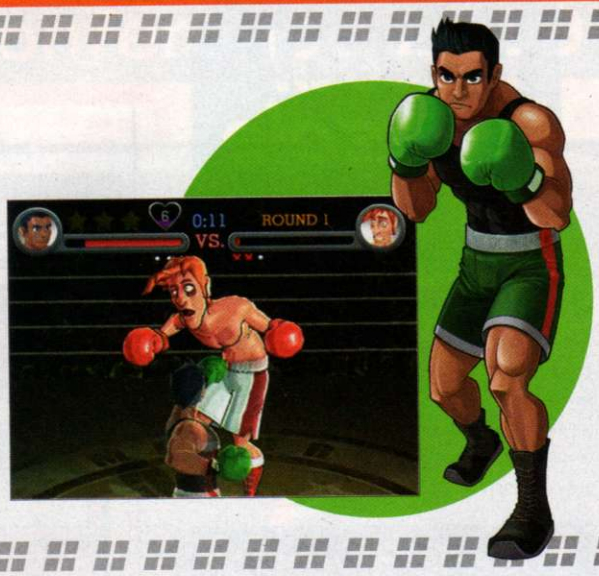
En la pantalla táctil podremos ver, como siempre, la acción , mientras que en la superior estará el mapa con las indicaciones clásicas de la entrega pasada. No se dieron detalles acerca de la historia, pero en el trailer del juego se aprecia a la princesa **Zelda**, sería sensacional que la trama se mantuviera ligada a **Wind Waker** o **Phantom Hourglass**, pero conociendo a Nintendo, tal vez nos guarden una sorpresa. La fecha de salida para esta obra no está confirmada, pero se aseguró que saldrá en este año (a menos que ocurra algo sumamente extraño), por lo que sólo nos queda esperar; consideramos que la fecha apropiada será después del E3, justo como pasó con su antecesor, ya que así podrán pulir todos los detalles que tienen en mente para este gran título.

La punta del iceberg

Tomando en cuenta el evento, lo que Nintendo mostró en la GDC es tan sólo un pequeño adelanto de lo que nos tiene preparados para el E3, así que te sugerimos mantenerte pendiente de próximas ediciones así como de nuestro sitio web, ya que por medio de él te informaremos de todos los detalles de los que nos enteremos en las próximas semanas.



TOP 10



Punch Out!! (Wii)

Este mes regresa uno de los favoritos del boxeo en videojuego para Nintendo, **Punch Out!!** Llega al Wii de Nintendo con un aspecto refrescado y aprovechando las peculiares formas de juego de dicha consola para sacarle provecho al nuevo *gameplay*. Si recuerdas cómo se juega la opción de box de Wii Sports o aquel tan recordado **Victorious Boxing**, te darás cuenta de que serás tú quien controle físicamente los movimientos de **Little Mac** y no te limitarás a presionar uno que otro botón como se acostumbraba hasta hace poco. Punch Out promete convertirse en un clásico inmediato para el Wii y tomando en cuenta la cantidad de peleadores que incluye el juego, seguramente así será.

2 Valkyrie Profile: Covenant of the Plume (NDS)

Uno de los títulos más populares de Square y que nunca salieron para Nintendo fue **Valkyrie Profile**, sin embargo, para estas fechas cambiará todo pues ya estará lista la primera versión para el DS, haciendo gala de cada una de las características que lo llevaron a la cumbre, así como de una historia realmente interesante y, sobre todo, nueva. El protagonista es un joven soldado llamado **Wylfred**, quien albergó un odio por las Valquirias, especialmente por **Lenneth Valkyrie**, quien usó a su padre como **Einharjar** cuando él tenía diez años. Para buscar venganza en contra de los dioses, él acepta el poder de Hel, la reina de **Niflheim**, en la forma de una pluma de magia negra.

3 Sonic and the Black Knight (Wii)

Manteniendo el estilo que lo hizo famoso, pero agregando un concepto de acción medieval, **Sonic** y su grupo de amigos entrarán en una intensa aventura por salvaguardar al mundo en la nueva entrega de Sega –que continúa con **Secret Rings**- que nos pondrá a recorrer enormes territorios a grandes velocidades en exclusiva para el Wii. El equipo de **Sonic** Team le ha proporcionado una nueva arma a nuestro héroe, una poderosa espada que le servirá para enfrentar a sus oscuros enemigos. Cada uno de los escenarios contendrá retos únicos que tendrás que resolver a la brevedad posible y en donde te reencontrarás con personajes clásicos de la serie, como **Tails** y **Shadow**, entre otros.

4 Pokémon Platinum (NDS)

Una edición hecha para los fans de **Pokémon**, pues aquí hay nuevas formas de los personajes, así como un agregado a la historia de **Diamond** y **Pearl** que te llevará a través de una nueva dimensión para que encuentres a **Giratina**, uno de los personajes más colosales y poderos que te puedas imaginar; por otro lado, los lugares, personajes, líderes de gimnasio y miembros élite siguen siendo los mismos, pues tal como ocurrió en **Yellow** o **Crystal**, es una versión mejorada de las últimas dos entregas principales. Una de las mayores atracciones es la posibilidad de encontrar la forma original de **Giratina** y conocer su territorio natal, así como explorar un clima diferente.

5 Pro Evolution Soccer 2009 (Wii)

Actualmente son dos franquicias de futbol las que dominan en el campo de los videojuegos, **FIFA** y, por supuesto, **Pro Evolution Soccer**. Cada una tiene sus ventajas y desventajas, pero en esta ocasión, la gente de Konami ha trabajado lo suficiente para que la edición 2009 sea la mejor de todas las que haya en la actualidad. En primer lugar, mejoraron los efectos de audio y video, sin mencionar que el *gameplay* fue adaptado de tal forma que se siente intuitivo, ágil y cómodo para realizar cada una de las diferentes actividades y movimientos. Por supuesto, encontrarás a cada una de las selecciones del mundo, entre ellas la mexicana, que contará con todas las estrellas .

6 The House of the Dead: Overkill (Wii)

Si te gustan los *rail shooter* que involucren zombis aderezados en una historia de corte policiaco, **House of the Dead: Overkill** es la opción. De hecho, se trataría de una precuela a todo lo que conocías de la franquicia, además de ser la única entrega hecha en exclusiva para Wii. El sistema controlará los movimientos del personaje en cuanto a dirección se refiere, pero serás tú quien dicte los puntos clave hacia dónde disparar. Hay un sinfín de armas, necesarias para erradicar a las extrañas criaturas de la ciudad, asi como para enfrentar a los temibles jefes finales que no se rendirán por ningún motivo. Asimismo, podrás adentrarte en la acción individual o compartir el escenario con alguno de tus amigos, incrementando el grado de diversión.

7 Madworld (Wii)

Armado con una potente sierra eléctrica, **Jack** se enfrentará a una serie de retos en un mundo caótico, en donde los ciudadanos están completamente desquiciados y han organizado eventos especiales (transmitidos por televisión) bastante sanguinarios para gusto de la gente. La acción se desarrolla desde un plano de tercera persona, permitiéndote que disfrutes de cada cuadro a la perfección; además, basta decir que los movimientos serán dominados por tus acciones físicas con los mandos del Wii, con la posibilidad de generar ataques grupales o *melee* que harán espectaculares tus batallas, de cierta forma a como desarrollas los enfrentamientos en **Onechanbara**, pero con un poco más de variedad y, sobre todo, de mayor espectacularidad. **Jack** es un ex marino de EEUU que es enviado directamente por el presidente para terminar con este sanguinario *show*.

8 Samurai Shodown Anthology (Wii)

Ya hacían falta buenos títulos de pelea para el Wii y mientras esperamos (cruzando los dedos) que Capcom se decida a mandarnos alguno de sus recientes títulos de **Street Fighter**, SNK nos deleita con su más nueva compilación de juegos de Arcadia; esta vez con toda la historia de una franquicia tan popular como **Samurai Shodown**, en donde verás títulos que no habían llegado siquiera a América y contarán con cada una de las características de su versión de Arcadia como personajes, escenarios, voces, locaciones y, sobre todo, la galería completa de movimientos y ataques especiales para que vivas intensamente en compañía de tus amigos. Quizá lo único que le faltó es acceso Wi-Fi, pues seria genial competir con otros usuarios del mundo.

9 Guitar Hero On Tour Decades (NDS)

Activision ha dado a conocer que se encuentra trabajando en dos nuevos títulos de esta saga para Wii, uno de ellos es la esperadísima entrega de Metallica. Sin embargo, mientras esos juegos están disponibles, te recomendamos que le des una oportunidad a la versión portátil, **Guitar Hero On Tour Decades**, que viene a comprobar que los mejores exponentes musicales para Nintendo DS pertenecen a esta franquicia. En esta ocasión, se agregan melodías de múltiples décadas en la historia mundial, pasando por varios géneros y grupos de éxito total. Por si fuera poco, tendrás plena compatibilidad con la versión anterior, incrementando el potencial de diversión. Esta entrega la puedes encontrar en paquete (con Guitar Grip) o el puro juego, pero recuerda que es necesario el accesorio con los botones de guitarra para jugar.

10 Onechanbara: Bikini Zombie Slayers (Wii)

Japón ha sido invadido –extrañamente- por un grupo de zombis que en poco tiempo han causado grandes estragos en toda la ciudad. Los noticieros se han vuelto locos con lo que hasta hace días parecería una broma, y ahora, es toda una realidad. En los canales principales se aprecia una oleada de no muertos aterrorizando a todo mundo, mientras, frente a la pantalla, un par de chicas sexys se ponen sus mejores prendas (y las más diminutas) para enfrentar esta amenaza con sus filosas katanas. El estilo de juego es plenamente de ataques melee, continuamente verás múltiples zombis en pantalla y tú los aniquilarás con movimientos físicos del Wiimote e incluso podrás realizar ataques finales para enfatizar en las batallas.

© 2009 Nintendo. Punch Out!! y Wii son marcas registradas de Nintendo. Dolby, Pro Logic, y el símbolo de la doble-D son marcas registradas de laboratorios Dolby.
Visítanos en www.nintendo.com

STEAL PRINCESS

Parece ser que este año veremos varios juegos en los que el papel protagónico recaerá en una mujer, como es el caso de **Steal Princess**, un título más por parte de Atlus. Esta compañía a pesar de tener ya en el mercado un amplio catálogo de opciones para el Nintendo DS, sigue demostrando que puede ofrecernos cantidad y calidad por igual, ya que esta obra es única, no toma las bases de ninguna franquicia conocida, lo cual a estas alturas, es de reconocerse. Veamos pues, a detalle, esta nueva experiencia en el mundo de los juegos de aventura. Donde, las chicas son las que mandan.

© 2009 ATLUS USA Inc.

GAMEPLAY 4 · GRÁFICOS 4 · SONIDO 4 · DIFICULTAD 4 · HISTORIA 4

RANKING CN 8.0

A veces la suerte nos pone frente a grandes oportunidades, pero en otras... parece ser que nos juega una broma

¿Nuestro destino está en sus manos?

Estamos acostumbrados a que las historias que nos plantean siempre en un juego de este estilo, tengan como protagonista a un héroe inteligente o atrevido, pero en **Steal Princess**, han decidido darle un giro a las cosas, ofrecernos una trama más divertida, pero sin que esto le reste profundidad o calidad al desarrollo, y en nuestra opinión, lo han conseguido, ya que aquí tomaremos el papel de una princesa bandida, que de buenas a primeras se ve inmiscuida en una aventura que la llevará a enfrentar grandes enemigos... demonios para ser un poco más precisos, con tal de convertirse en un ídolo para sus seguidores; en fin, mejor veamos a detalle de qué trata la historia, que te aseguramos te va a encantar por el humor tan especial que manejan.

A lo largo de la aventura deberás conversar con varios personajes distintos.

Algunas de las imágenes del juego pertenecen a la versión japonesa.

Gobernar bajo el terror no es una opción

Antes que nada ebemos situarnos en una pequeña isla, la cual hace algunos miles de años, era gobernada por el Rey Demonio como te puedes imaginar por su nombre, no era para nada amable con sus súbditos, al contrario, los trataba mal, los hacía sufrir, bueno, al grado que si no le servían para sus propósitos, simplemente los desechaba. Parecía que todo seguiría igual, sin embargo, para beneplácito de los pobladores, apareció un héroe que tras una ardua batalla, logró derrotarlo, volviendo a aquella población, una de las más pacíficas de la Tierra.

Analiza muy bien tu entorno antes de comenzar a mover los elementos que te encuentres.

Desafortunadamente, no todo dura para siempre, y una vez más, ha aparecido un demonio que aterroriza a todo el reino; lo peor del caso es que tiene un terrible plan, traer de nueva cuenta a la vida al primer Rey Demonio, para juntos marcar una nueva época de terror y destrucción. Lógicamente todos esperaban la llegada de un nuevo héroe que solucionara todo los problemas... pero eso nunca pasó, en lugar de eso, el destino puso en su camino a una chica de nombre **Anise**, una buscadora de tesoros que no tiene ni idea de cómo enfrentará a sus enemigos, pero por ahora, representa la única esperanza que hay para poder restablecer la paz. Ella no tiene para nada el perfil de una heroína, de hecho es bastante floja, le gusta pasar la vida sólo divirtiéndose y consiguiendo tesoros para pagarse algunos lujos... pero por ahora es lo mejor que tienen en la isla para poder hacer frente a su enemigo; lo curioso es que tanto el rey como su compañera, un hada de nombre **Kukri**, tienen puestas en ella todas sus esperanzas, por lo que ahora tendrá que dar un giro a su vida para poder ayudarlos.

Jugando con estilo

Este título es mucho más que una simple bandida

1. En total se han incluido 160 niveles con retos diferentes para **Steal Princess**, lo que representa un enorme **replay value**, pero si aun con ello se te hicieran pocos, existe una opción que te permitirá crear tus propios escenarios.
2. Todas tus creaciones podrás compartirlas con el mundo entero gracias a que es compatible con el sistema Wi-Fi de Nintendo, así que deja volar tu imaginación y crea verdaderas obras de arte.
3. Parece que Atlus quiere cambiar la imagen que tenemos del llamado "sexo débil", ya que tanto en **My World My Way** como en **Steal Princess**, se ha encargado de romper los esquemas tradicionales del personaje principal.
4. Durante todos los niveles te acompañará una pequeña hada de nombre **Kukri**, ella confía totalmente en cada una de tus habilidades como heroína, por lo que no lo piensa dos veces y decide ayudarte en tu jornada.
5. La única princesa real del juego es **Charlotte**, una chica algo mimada y necia, quien espera algún día poder estar de nuevo con su amado, que ha sido secuestrado.

Mini-Bio

Conoce a los personajes de **Steal Princess**

Kukri
La conciencia de Anise

Prince Oliver
Un príncipe en desgracia

Princess Charlotte
En espera de su gran amor

Miradas que matan

Otros héroes de videojuegos con parches en los ojos

© Capcom

Sagat (Street Fighter)

Es uno de los peleadores más reconocidos del mundo, hasta antes de la aparición de **Ryu**, él era el campeón del torneo **Street Fighter**, pero al perder su puesto, se une a **M. Bison** para buscar venganza sobre el discípulo de **Gouken**, él pierde su ojo durante un enfrentamiento con **Go Hibiki**, el padre de **Dan**, situación que lo hace asesinarlo. A pesar de que existen otros peleadores de Muay Thai en los videojuegos, como **Joe Higashi** o **Adon**, **Sagat** es considerado como el número uno.

Wolf O´Donnell (Star Fox)

Desde su aparición en **Star Fox 64**, se convirtió en uno de los personajes favoritos de los *fans*, debido a su carácter sobrio pero al mismo tiempo agresivo. Su papel en **Star Fox Assault** lo convirtió en todo un héroe, ya que a pesar de la rivalidad que tiene con el hijo de **James McCloud**, lo ayuda en algunas misiones, según él, porque nadie más tendrá el honor de acabar con sus días. Todo lo anterior le ayudó bastante, pues el año pasado debutó como uno más de los peleadores en **Super Smash Bros. Brawl**, donde rápidamente ganó adeptos debido a sus movimientos tan efectivos.

Ramon (The King of Fighters)

Se dio a conocer en **KOF 2000**, y enseguida se diferenciaba del resto de la plantilla por una razón muy sencilla, su estilo de batalla está basado en la lucha libre, situación que lo volvió muy popular en nuestro país, donde se podía ver a verdaderos expertos controlándolo en los locales de Arcadias. Sus primeros compañeros de equipo fueron **Vanessa** y **K´**, con quien formaba una tercia verdaderamente letal.

No todo en la vida es pelear

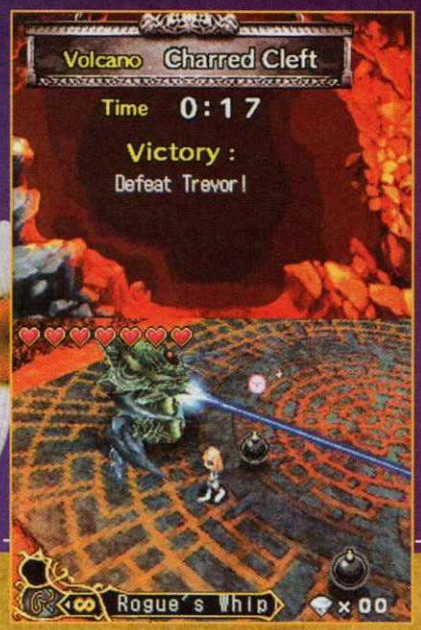
Lo anterior no se debe a que tus rivales te eliminen de un solo golpe o a que el tiempo te presione, sino a que la estructura de los escenarios está diseñada para que puedas interactuar con el en busca de pistas o soluciones a los acertijos. Por ejemplo, si te encuentras un lugar lleno de agujeros con picos que te impiden pasar, lo que debes hacer es hallar algo con lo que puedas cubrirlos y así poder caminar sobre ellos. Todos los *puzzles* que debes completar exigen un alto índice de concentración, al grado de que si hiciste algo mal, tendrás que comenzarlo desde el principio.

No se llega al punto de complejidad de un juego de **Zelda**, pero sí proponen un buen reto, ya que además de la llave, puedes obtener otros elementos para ayudarte en tu búsqueda, como son los corazones, que te permiten resistir varios embates enemigos antes de que seas eliminado; quizá con los monstruos comunes no haya tanto problema, pero con los jefes finales va a representar un alivio, sobre todo mientras encuentras su punto débil o la técnica para derrotarlos. Te recomendamos que nunca los ataques de frente, primero espera a que ellos te agredan para que conozcas sus técnicas.

Una princesa diferente

A pesar de lo que muchos se imaginaban al ver las primeras imágenes, **Steal Princess** no es un RPG, es más bien un título de aventura con elementos de *puzzle*, parecido a lo que fue la serie de **Lolo** para el legendario NES (Nintendo Entertainment System). No vas a tener un mundo abierto para explorar, sino niveles por separado, en los cuales, para poder completarlos, vas a requerir de una llave; ahora bien, no creas que va a estar a la vista desde el principio y lo único que tendrás que hacer será eliminar algunos cuantos enemigos para tomarla; realmente te va a costar mucho trabajo obtenerla. Es más, en algunas ocasiones vas a pasar horas enteras tratando de pasar un solo nivel, por lo que la mejor opción será tomarte un descanso para pensar una mejor estrategia.

Un paso en falso y todo tu esfuerzo habrá sido para nada, así que ten mucho cuidado.



Los jefes de cada zona son muy peligrosos, planea cuidadosamente tu estrategia.

Un debut de cuento de hadas

La historia de **Anise** es realmente divertida, se nota el trabajo de Atlus al buscar una fórmula fresca que le permita a **Steal Princess** ser único en un mundo donde abundan las copias. Los gráficos representan el lado más "flaco" del juego, no son malos, pero tomando en cuenta lo realizado en **Luminous Arc 2**, sentimos que pudieron ser mucho mejores a lo presentado.

El sistema de juego apoyado en las dos pantallas del Nintendo DS, es lo que vale la pena, puedes pasar horas jugando sin que te aburras. Te lo recomendamos ampliamente, pudiera representar el inicio de una nueva franquicia para los sistemas de Nintendo, esperemos que así sea, por que tiene bastante potencial, además de que tenemos que apoyar ideas como esta, ya que pocas veces podemos ver trabajos de tan buena calidad.

Los expertos comentan

Master

La propuesta de Atlus me parece sensacional, **Steal Princess**, es un juego sumamente divertido, donde la trama pasa a segundo término después de conocer el *gameplay*, ya que para poder completar cada uno de los niveles, tendrás que pasar muchas horas delante de tu consola, aprendiendo de los errores y creando nuevos planes. Destacaría el hecho de que puedes jugarlo en cualquier momento, no importa si estás en una fila, reunión familiar o atorado en el tráfico, siempre ofrecerá un nuevo reto que puedes concluir en el momento que lo desees.

Crow

Cuando vi este juego recordé tantos y tantos títulos de consolas pasadas que cautivó mi atención, pues de entrada me podía esperar que fuera todo menos de acertijos como **Lolo**. Digamos que no es realmente una de las promesas fuertes para esta temporada, pero si te hará recordar los viejos tiempos de la época dorada de Nintendo, resolviendo múltiples acertijos a través de 160 etapas que van aumentando poco a poco su grado de dificultad y te harán pasar horas y horas mientras las descifras.

Panteón

Si quieres probar algo relativamente diferente, puedes jugar este entretenido título que nos trae Atlus. **Steal Princess** es una opción que combina las emociones de las jornadas rebosantes de magia, mitología y seres de fantasía con lo adictivo de los *puzzles*. De principio parece del género de estrategia al estilo de **Ogre Battle**, pero no es así, se trata de algo totalmente distinto que te atrapará desde inicio a fin. Dale un vistazo y verás a qué me refiero.

GAMEVISTAZO

Broken Sword: Shadow of the Templars

Ubisoft

Parece que las novelas gráficas cada vez están ganando más adeptos, al grado de que Ubisoft publicará el remake de una importante saga en este género, nos referimos a **Broken Sword: Shadow of the Templars** para Wii, un *remake* del primer capítulo de esta serie. Lógicamente se han esforzado bastante para que el Wiimote sea la herramienta principal en la resolución de todos los acertijos que te plantearán, pero bueno, ya nos estamos adelantando un poco, mejor veamos antes un poco de la historia que podremos vivir en esta ocasión.

El estilo gráfico te hará recordar los primeros trabajos del género realizados para computadoras.

No debes dejar de revisar hasta el más pequeño de los detalles, ya que puede ocultar una pista valiosa.

No dejes un solo rincón sin revisar

El estilo gráfico del juego, es en 2D, todo lo verás en esa perspectiva, lo cual no es para nada desagradable, al contrario, te permite observar de manera más detallada cada aspecto del escenario. En esta ocasión el Wiimote jugará una parte fundamental en tu progreso, ya que con él apuntarás hacia el objeto que desees para inspeccionarlo o a la persona con la que quieras hablar. Nunca olvides que aunque parezca una plática trivial, todos los personajes guardan secretos que te pueden ser de gran ayuda.

Muchos personajes son sumamente raros, pero eso no significa que no sean importantes.

Si disfrutaste obras como **Trace Memory** o **Phoenix Wright**, no debes perderte de **Broken Sword**, no importa si ya lo conocías, ya que se han agregado nuevos secretos para cubrir mejor todas las dudas que genera la historia; tiene bastante potencial para convertirse en una serie de peso en el mercado de las consolas caseras, por lo pronto, eligió bien, ya que sólo en Wii se puede tener un *gameplay* ágil, vital para que puedas disfrutarlo.

Resolver un solo acertijo te puede llevar mucho tiempo si tomas decisiones equivocadas.

Uno de los puntos fuertes del juego son sus personajes, ambos tienen personalidades distintas, que a lo largo de la aventura te va a afectar en ciertos aspectos, todo esto le da un valor extra al título, ya que puedes vivirlo desde diferentes perspectivas, aumentando así su *replay value*. Hubiera sido genial que se incluyera una modalidad de juego en línea, así podrías comparar puntos de vista con otros jugadores en todo el mundo, incluso pedir ayuda o consejos para superar tu propio juego, pero bueno, por lo pronto se ha logrado una aventura sólida, que dará mucho de qué hablar en los próximos meses gracias a su buen desarrollo y versatilidad.

Los secretos no pueden guardarse para siempre

La historia del juego es realmente interesante, todo comienza con el viaje de un reportero a París, donde pensaba realizar su trabajo como normalmente lo hacía, pero el destino le tenía preparada una sorpresa. Resulta que mientras se encontraba tomando un café tranquilamente en la calle, se suscitó una explosión en esa zona, por lo que de inmediato se dirigió al lugar de los hechos para ver si podía ayudar en algo.

El Wiimote es la herramienta perfecta para que puedas inspeccionar cada área.

Al llegar, se da cuenta de que no fue un accidente (lo cual no es nada raro), al parecer todo estuvo planeado; ¿por quién?, ¿para qué? bueno, estas dos preguntas te toca resolverlas a ti al terminar **Broken Sword**. Quizá de entrada no lo parezca, sin embargo, la trama detrás de este título es bastante compleja, con giros y sucesos inesperados a cada paso, situación que te impide despegarte de la consola, aunque, eso sí, muchos de los misterios que deberás esclarecer te van a quitar demasiado tiempo, de modo que lo mejor que puedes hacer es analizar bien todas tus pistas para llegar a una conclusión lo antes posible.

Los paisajes que podrás disfrutar han sido creados con una exactitud increíble.

Grey's Anatomy

Ubisoft

"Doctora Grey, se le solicita en..."

No es la primera vez que los videojuegos nos ponen al frente de un equipo de cirujanos, pero en esta ocasión tenemos un título basado en la famosa serie de televisión **Grey´s Anatomy**, así que si eres fan del programa o te interesan los juegos de doctores, no dejes de leer para que te enteres de todo lo que esta opción ofrece para tu Nintendo Wii. Eso sí, ten en mente que si deseas disparos, violencia y sangre, tendrás solamente lo último, pero con una perspectiva diferente a cualquier **Resident Evil** o **Mortal Kombat**; aquí la cosa es salvar vidas, no acabar con ellas.

Entre cirugías, correr de aquí para allá en el hospital y recetar medicamentos, se podría pensar que los médicos del Seattle Grace Hospital no tienen tiempo para una vida propia, pero no es así. De alguna forma, los internos de esta institución se dan oportunidad de combinar su vida personal con sus deberes como matasanos, y esta situación es la que da sabor a la serie televisiva y por ende, al juego que te presentamos en esta ocasión. Tu misión será salvar las vidas de los pacientes y tratar de convivir con tus amigos y compañeros de la mejor manera posible. Un detalle que nos gusta mucho es que descansamos del estilo anime de **Trauma Center**, el cual obviamente si no eres fan de la animación japonesa, te llega a cansar después de un rato.

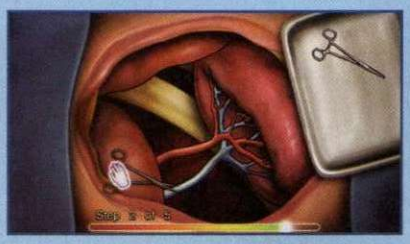
¿Quién puede resistirse a los encantos de esta doctora? Ni siquiera el galeno más codiciado del hospital.

Todos los personajes cuentan con su personalidad distintiva, tal como en la serie de TV.

Una intensa aventura de medicinas y emociones

Como era de esperarse, en este juego tendrás la oportunidad de interactuar con todos los protagonistas del programa como **Derek, Cristina** y por supuesto, la linda doctora **Meredith Grey**. Cada uno de los personajes está muy bien recreado totalmente en 3D para igualar a sus contrapartes reales, de manera que si no te pierdes ni un solo capítulo de **Grey**, quedarás satisfecho al ver a tus doctoras y doctores favoritos en esta entretenida aventura médica en donde podrás experimentar todo el mundo dentro del hospital como nunca antes.

Todo el staff del hospital más famoso de la tele está aquí... recibiendo regaños del doctor en jefe.



Este es un juego no apto para los que sean delicados de estómago... no lo juegues mientras comes.

El *gameplay* es muy similar al de **Trauma Center**; aquí podrás realizar cirugías en varios pasos; puedes comenzar la intervención con el escalpelo para poder ejecutar la operación necesaria y finalmente suturar la abertura para que puedas mandar al paciente a terapia intensiva y no a tomar una siesta de tierra. Este juego aprovecha muy bien las capacidades del Wii, permitiéndote controlar cada movimiento, herramienta e instrumento quirúrgico con los controles del sistema. Tu pulso y paciencia serán puestos a prueba en cada intervención que realices, así que más vale que te tranquilices antes de entrar al quirófano, ¡no sea que te den licencia de agente doble cero en lugar de la cédula de doctor!

¡Silencio en el quirófano!

No creas que todo termina cuando ya cosiste una herida para ver un cinema y ya; hay mucho más en el mundo de **Grey´s Anatomy** que requerirá de tu atención y buen juicio; dependiendo de tus decisiones, los eventos y la historia misma irán dando giros, tal y como en la serie de televisión. Hay que recordar que la trama de este juego tiene el mismo enfoque que el programa, todo está visto con la perspectiva de **Meredith Grey**, quien trata de tener una ideología romántica mientras intenta sobrevivir a sus terribles jornadas de trabajo como doctora, así que no esperes zombis ni robots destructores; debes tener la mente de un cirujano y el corazón de un romántico. Si eres un gran fan de la serie, créenos que estarás más que complacido con todos los momentos emotivos de este sentimental programa en donde no sólo en el quirófano se ponen las cosas difíciles.

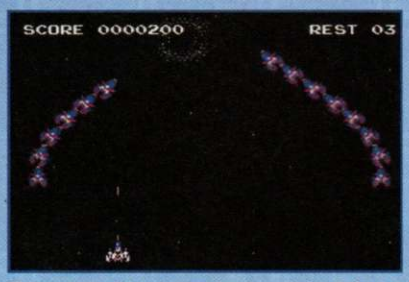
Dentro y fuera de la sala de operaciones hay tensión y momentos por demás emocionantes.

Con los controles tan amigables de este título podrás realizar distintos tipos de operaciones.

¡Lo retro es lo de hoy!

Los nostálgicos que vivimos la era de los sistemas clásicos como el Atari y el NES mantenemos un lugar especial en el corazón para los juegos de antaño en donde había muchas limitantes de color, movimiento y características en general; por esta razón nos gustan tanto los compendios de títulos viejitos y nos siguen divirtiendo a pesar de las maravillas tecnológicas de hoy. Para todos aquellos que comparten nuestro punto de vista, Xseed Games nos presenta **Retro Game Challenge**, un compendio que reinventa la forma de jugar los clásicos. Si quieres conocer más, no dejes de leer este Game Vistazo, así conocerás más sobre este interesante título.

Con este juego podrás recordar los viejos tiempos en donde la diversión era lo más importante.



Si te gustaron juegos como los legendarios **Galaga** o **Galaxian**, te sentirás como en casa con este título.

Antes de que te vayas con una idea errónea, déjanos comentarte que esta no es una recopilación de joyas, sino más bien un título totalmente nuevo con juegos originales, creados específicamente para esta propuesta, pero con los estándares de los clásicos. El modo de juego es que vas progresando en la historia poco a poco completando retos cortos de cada uno de los títulos retro. Hay una gran variedad de géneros en los que deberás competir como *Shooters*, Carreras, Acción e inclusive del tipo RPG, así que deberás de pulir tus habilidades para ganar en cada una de las opciones de este juego.

Hay juegos muy simples, pero eso no quiere decir que no sean divertidos, ¡sino todo lo contrario!

Algunos de los retos que incluye esta opción tiene efectos y gráficos no tan sencillos.

Con todos los elementos representativos de la época, simplemente es imposible no sentir nostalgia por aquellos tiempos en donde gastábamos nuestros domingos en las salas de Arcadias o bien, jugábamos en nuestras casas los sistemas del ayer. Gracias a su simple *gameplay*, este juego tiene un alto nivel de *Replay Value*, por lo cual es muy recomendable; aunque obviamente no lo es tanto para los jugadores casuales o aquellos que se dejan llevar sólo por lo más nuevo. En **Retro Game Challenge** hay de todo para todos; shooters, carreras, acción e inclusive un RPG que te durará unas diez horas aproximadamente, así que no tendrás problemas en invitar a cualquier persona a jugar, es sencillo, divertido y gracioso; ¿qué más puedes pedir?

Si te buscas un juego que te mantenga entretenido durante mucho tiempo, no puedes dejar de conocer esta genial opción.

Detalles que valen

No creas que se trata solamente de ir pasando etapas y ya, también hay otro tipo de elementos que harán más interesante tu jornada por este vistazo al pasado. Dentro del juego hay publicaciones ficticias en donde conocerás cheats y noticias fraudulentas acerca de los juegos de **Retro Game Challenge**, lo cual es una genial remembranza de la historia de los videojuegos, la cual está llena de mentiras, rumores, trucos y secretos desde sus orígenes hasta nuestros días. Otro detalle que nos gustó mucho es que se incluyen ocho títulos totalmente originales con el estilo clásico del legendario sistema de 8 bits, el NES; pero no creas que son juegos sólo sacados de la manga, realmente son muy buenos y pueden competir con algunos de los que salieron en la década de los 80.

Los juegos incluidos en RGC

Todos los exponentes incluídos son muy buenos y te hacen pasar horas y horas de sana diversión al estilo de antaño; aquí tenemos algunos ejemplos de lo que podrás encontrar en tu jornada por el pasado:

Cosmic Gate: Este es un juego con un *gameplay* basado en el exitoso Galaga, aunque aquí hay warps, cinturones de asteroides y otras cosas más.

Haggle Man: Aquí debes guiar a un robot ninja a la cima de un castillo para salvar a su novia; eso sí, tu camino no será fácil, pues hay enemigos en cada rincón.

Rally King: Un juego de carreras al estilo tradicional con vista "por arriba", lo más interesante es que tiene un estilo para dar vueltas cerradas más avanzado que los de la época que representa.

Star Prince: Aquí tenemos un shooter con scroll vertical y muchos niveles, algunos inclusive tienen jefes al final.

Guadia Quest: Tal y como su nombre sugiere, este es un RPG que nos recuerda al original **Final Fantasy**; a pesar de que es mucho más rápido que los juegos normales de este género, es muy interesante y vale la pena jugarlo.

Adicionalmente, algunos de estos títulos tienen "segundas versiones" en donde hay más enemigos y las cosas se ponen más difíciles.

Descubre los orígenes de la saga de Fire Emblem
FIRE EMBLEM™
Shadow Dragon
Conoce más sobre este título visitándonos en:
www.fire-emblem.com/shadowdragon
NINTENDO DS™

Existen muchos juegos que no tuvimos la oportunidad de conocer debido a que aparecieron para consolas poco populares, sin embargo, gracias a la Consola Virtual de Wii, ahora podemos conocerlas y disfrutarlas.

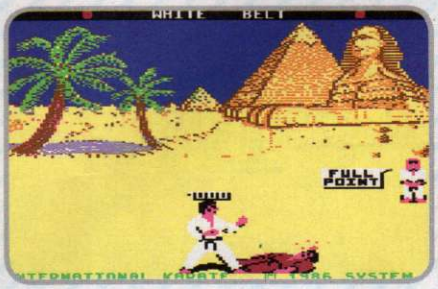
International Karate

Commodore 64
Wii Points: 500

LA GLORIA ESTÁ ESPERANDO POR EL MEJOR COMPETIDOR

El Commodore 64 tuvo pocos juegos, pero uno de los más famosos es **International Karate**, que permitía a todos los jugadores cumplir un gran sueño: ser el campeón mundial de esta actividad marcial... bueno, al menos ese era el deseo de todos después de haber visto la película **Karate Kid**, pero volviendo al tema, este título, a pesar de las limitantes tecnológicas del tiempo, logra recrear de buena forma las peleas y todo el nerviosismo que se genera.

La mecánica de juego es simple: aparecerás en un plano único junto con tu contrincante, tus movimientos serán saltar, esquivar y golpear; de entrada da la impresión de ser pocos, pero lo cierto es que son suficientes para hacer de cada enfrentamiento un himno a la estrategia, ya que quien conecte el primer golpe, será quien reciba los puntos por parte del juez que se encuentra en la parte posterior del escenario.



El ritmo de los encuentros no es al ritmo vertiginoso de un **Street Fighter**, de hecho se podría decir que es semilento, pero lejos de ser un problema, esta característica permite que puedas esquivar la mayoría de los ataques, lo que te obliga a jugar con la desesperación del rival. El estilo gráfico es bueno, los fondos no se limitan a un solo color, puedes apreciar lugares famosos del mundo, como la Estatua de la Libertad por ejemplo. lo cual le da variedad y evita que te aburras.

Tal vez ahora que puedes jugar **Samurai Shodown** o **The King of Fighters**, no le prestes mucha atención, pero te aseguramos que si le dedicas unos minutos te va a encantar, sobre todo si lo juegas con un amigo.

Ogre Battle: The March of the Black Queen

Super NES
Wii Points: 800

LA ETERNA LUCHA ENTRE EL BIEN Y EL MAL ESTÁ A PUNTO DE VIVIR UN CAPÍTULO MÁS EN SU HISTORIAL

Una de las mejores sagas de RPG estrategia es sin duda la de **Ogre Battle**, creada por Enix a principios de la década pasada; la mejor muestra de ello lo tenemos en su capítulo **The March of the Black Queen** para Super Nintendo, el cual es considerado como una de las mejores obras del género para 16 *bits*. Si no pudiste comprarlo en su momento, esta oportunidad no debes dejarla pasar.

En la historia del juego, te pones al mando de un grupo rebelde que desea defender sus tierras de un imperio tirano; la lucha no será fácil, pero por fortuna contarás con el apoyo de varios hombres que comparten tus ideales (o al menos desean ver por los suelos al malvado conquistador). Para formar tu pequeño ejército, debes tomar en cuenta varios aspectos, no solo su fortaleza física, (que aunque es un factor importante, no es el primordial). Recuerda que en estos juegos lo que realmente cuenta es que su *status* esté apto para emplear cualquier tipo de arma.

Habrá personas que puedan manejar mejor cierto tipo de armas que otros, inclusive hasta algunos hechizos mágicos, por lo que tu deber como líder es seleccionar a los mejores y colocarlos de buena manera en el campo. Al entrar en fase de batalla, el suelo se va a cuadricular, mostrando la cantidad de espacios que puedes mover a tus aliados; recuerda que no necesariamente debes acercarlos a tus enemigos, ya que mientras sus ataques tengan un largo alcance, es más que suficiente.

En cada una de las locaciones que visites, podrás encontrar ítems para mejorar tu desempeño al entrar en las batallas, por lo que no tienes que olvidar revisar hasta el último rincón. **Ogre Battle: The March of the Queen** es un título excelente, con una historia sólida, respaldada por un *gameplay* a prueba del tiempo, no te vas a arrepentir si lo descargas, obtendrás una joya que disfrutarás por mucho tiempo.

Alex Kidd: The Lost Stars

Sega Master System
Wii Points: 500

CONOCE A UNO DE LOS PRIMEROS RIVALES DEL PLOMERO ITALIANO

Hace muchos años, en 1986 para ser exactos, Sega iniciaba su andar por el mundo de las consolas caseras, por lo que necesitaba una mascota con la cual se identificaran sus seguidores en todo el mundo dicho honor no fue para **Sonic,** como muchos de ustedes seguro se imaginaron, sino para **Alex Kidd**... si no lo conoces, no te culpamos, no fue tan popular como lo es ahora el erizo, sin embargo sus juegos no eran malos, se trataban de grandes aventuras en plataformas que ponían a prueba tus habilidades.

El reto de este juego recae en obtener los 12 signos del zodiaco, los cuales están ocultos a lo largo de sus niveles. Al igual que en otros títulos del estilo, debes saltar, correr y esquivar para completar cada fase, lo cual, como ya adelantamos no va a ser nada sencillo, ya que aunque los enemigos tienen rutinas preestablecidas, son bastante sorpresivas, de modo que cada movimiento que hagas lo deberás pensar dos veces para no caer en alguna trampa, sobre todo en los niveles avanzados, donde el número de enemigos aumenta así como el daño que recibes al tocarlos, por lo que tendrás que usar toda la experiencia obtenida en los niveles previos para poder pasarlos sin complicaciones mayores. Estamos seguros de que te agradará su dinámica de juego.

Los gráficos son buenos tomando en cuenta la consola para la que fue desarrollado, nunca vas a pasar escenas parecidas, todas tienen diferencias marcadas, logrando con esto que realmente te involucres con los elementos que se muestran para salir airoso. La primera vez que lo juegas, por instinto intentas saltar sobre tus adversarios para eliminarlos, pero lo único que consigues es perder un poco de tu barra, ya que para poder dejarlos fuera de combate, puedes dispararles un pequeño rayo.

Alex Kidd: The Lost Stars no es para nada una revelación, pero sí un juego divertido, que te permitirá conocer los orígenes de una compañía legendaria. En estos días en los que está de moda revivir viejas glorias, sería bastante interesante ver a **Alex Kidd** corriendo en Wii o Nintendo DS; las ventajas de ambas consolas mejorarían bastante la experiencia de juego, en fin, esperemos a ver si esto se hace realidad.

The Last Ninja

Commodore 64
Wii Points: 500

EL CAMINO DE UN NINJA ES IMPREDECIBLE

Al escuchar la palabra "ninja" en los videojuegos, viene a nosotros de inmediato la trilogía **Ninja Gaiden** de NES creada por Tecmo, pero no significa que sean los únicos títulos del estilo de los que valga la pena platicar, ya que para Commodore 64 apareció un juego bastante original, un verdadero ícono de la consola por su gran calidad técnica y jugable, nos referimos lógicamente a **The Last Ninja**, una obra que ahora, gracias a la Consola Virtual está al alcance de todos los aficionados de Nintendo, demostrando que en aquellos años de los ocho btis, existían otras aventuras que valía la pena conocer además de la de **Ryu Hayabusa**.

En esta aventura, tomamos el rol de un ninja que busca vengarse del despiadado **Shogun Kunitoki**; si, es una trama simple y hasta cierto punto común en aquellos días, pero lo que colocó a este título en el gusto de los jugadores, fue que dejaba la vista lateral, para dar paso a una de 3/4, en la que simulábamos avanzar por varios escenarios. Lo interesante del asunto es que no siempre debías ir en línea recta, en ocasiones había varias opciones para continuar tu jornada, por lo que debías investigar muy bien cuál era la que más te convenía. El objetivo principal de todo ninja es no ser descubierto por sus enemigos, pasar inadvertida, situación que se respeta a la perfección; cuando te llegues a encontrar con algún oponente, lo indicado será evitar la pelea, esquivar los ataques para pasar a la siguiente pantalla.

Dejar el peligro atrás siempre será una buena opción, ahora bien, si ya de plano te es imposible escapar, trata de mantenerte siempre en movimiento, usa tu espada y de inmediato colócate en otro lugar.

La aparición de Commodore 64 en el catálogo de Consola Virtual ha sido todo un acierto por parte de Nintendo, y juegos como **The Last Ninja** lo confirman, ya que es una obra diferente, que aún en estos días te hará pasar un buen rato gracias al desafió que representa.

Compañía: **Marvelous Entertainment** Desarrollador: **Matrix Software** Categoría: **Acción/RPG**

AVALON CODE

Si antes nos preocupábamos porque no existían tantos títulos de RPG para Nintendo, ahora es un hecho que están creciendo notablemente, más en el Nintendo DS con la oleada de *remakes* y nuevas adiciones. Con Avalon Code, la compañía Matrix Software nos pone en el ojo del huracán de una nueva era catastrófica que podría culminar con el fin del mundo. No obstante, es tiempo de que un grupo de jóvenes guerreros y hechiceros tomen cartas en el asunto para preparar su mayor aventura: defender su territorio de las fuerzas del mal.

EVERYONE 10+ — Violencia Fantástica, Lenguaje Moderado

© 2009 Marvelous Entertainment Inc./ XSEED JKS, Inc.

GAMEPLAY · GRÁFICOS · DIFICULTAD · VARIEDAD · MULTIPLAYER

RANKING CN 8.5

Un nuevo mundo de fantasía emerge de tus sueños

Ur es uno de los espíritus que te ayudarán a entender el secreto del libro mágico.

S1

Los libros con secretos mágicos

Para que te des una idea del talento creativo que hay detrás del juego, te comentamos que fue desarrollado por el aclamado equipo que nos trajo **Rune Factory**, así como **Harvest Moon** y, por supuesto, los recientes *remakes* de **Final Fantasy III** (recreando todo el concepto de juego e implementando gráficos tridimensionales) y **IV** para Nintendo DS, marcando una grata referencia en calidad tanto visual como de *gameplay* que verás reflejada a lo largo de la aventura. **Avalon Code** es un título de acción combinado con RPG donde serás atraído en primer lugar por su intensa historia, buen diseño de personajes y situaciones que se entrelazan para incrementar la diversidad de la trama que además innova en las mecánicas de juego. Utilizando el libro *"Book of Prophecy"* del personaje principal, podrás modificar las reglas del compromiso durante una batalla, así como también las armas y los atributos de los monstruos. Asimismo, podrás controlar o cambiar el cómo se desarrolla la historia; dependiendo del género que elijas (un chico o chica) aumentaría la habilidad para mantenerte inmerso en la historia.

01

Algunas de las imágenes del juego pertenecen a la versión japonesa.

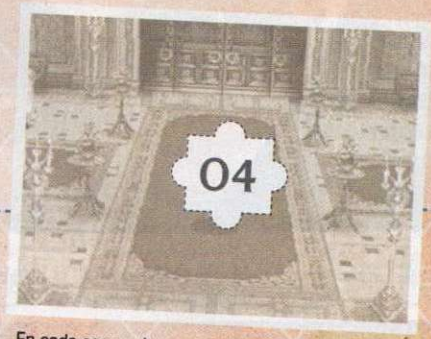
¿Dónde están las imágenes?

Al igual que el **Libro de las Profecías**, éste *review* está incompleto. En la **página 95** encontrarás el contenido faltante.

Enormes flamas aparecen en el cielo

La historia dará inicio inmediatamente después de que elijas a tu personaje, dándote cuenta que has tenido el mismo sueño durante muchas noches, atormentándote más a cada instante, pero, ¿se trata sólo de un sueño? ¿O podría ser algo que marcaría tu destino? De pronto, una extraña voz te habla de entre lo más profundo de tus pensamientos, murmurando frases que se complementan en una idea: "Un nuevo mundo debe emerger de las cenizas del fuego de la destrucción. Ahora extiende tus brazos y recíbeme. Conoce qué es justo, porque será lo que llene el nuevo mundo..."

Más adelante, despiertas extrañado de tu sueño y sin saber mucho de su significado, de pronto un monolito de la familia empieza a acercarse a ti, incrementando más la sensación de que algo está ocurriendo, pues es igual al de tus sueños. Cuando la piedra queda frente a ti, un destello de luz cubre la habitación, revelando el mismo libro que en la profecía de tu sueño. Ahora, guiado por un espíritu, debes aventurarte en una misión para llenar las páginas del libro con cosas de valor, para llevarlas al nuevo mundo. Como te darás cuenta, se trata de una historia de fantasía que te transporta a un ambiente de magia, monstruos y numerosos retos por vencer mientras recolectas –como si fuera un álbum- los diferentes elementos que complementarán las ilustraciones del libro.



En cada escenario encontrarás ítems valiosos para plasmar en tu libro mágico.

Pon tu valor a prueba

Al inicio, elige a **Tia** (una chica que habla con su mente) o a **Yumil** (un aventurero nato); sin embargo, encontrarás a otros personajes que te apoyarán junto con los espíritus durante el juego. En concreto, **Avalon Code** es una alternativa para los fans del RPG que gusten de historias místicas. Nos agradó que sí se viera afectado el desarrollo; dependiendo el personaje que elijas, las situaciones varían, así como la forma de resolverlas. En sí, una propuesta inteligente, innovadora y perfecta para todo tipo de edades.

Cada personaje posee características exclusivas que modifican las acciones del juego y se auxilian a través de los espíritus.

Los expertos comentan

Master

Avalon Code ha resultado ser una de las mejores propuestas del género a recientes fechas; su trama, aunque no tan complicada, te mantendrá pendiente de lo que ocurra. La mecánica de juego es entretenida, te permite crear diferentes tipos de jugadas, de modo que siempre estarás listo para enfrentar cualquier enemigo. Gráficamente, apesarde que no alcanza un alto nivel, resulta bastante agradable, pero donde sí destaca es en la música, simplemente espectacular.

Crow

De primera instancia parece un RPG para niños por la temática que relata, pero conforme te adentres en la aventura notarás que está plagada de acción constante y buen desarrollo de personajes. Gráficamente no es tan impactante como **Final Fantasy III**, pero logra buenas puntuaciones por cómo se emplea el desarrollo de la historia. Me agradó el concepto de recolectar elementos y plasmarlos "de golpe" en un libro, simulando un álbum de estampas.

Panteón

Me gustó mucho esta innovadora propuesta de Matrix Software que entra con el pie derecho a una industria que parece fonda económica por estar llena de refritos y panes con lo mismo. A diferencia otras historias, en **Avalon Code** tienes que rescatar lo más que puedas del universo, pues su fin es inminente, sale fuera de lo común, ¿no? Si buscas algo novedoso y nada mejor que esta increíble historia... bueno, sólo **Chrono Trigger**; (sabías que iba a escribir esto, ¿verdad?).

El secreto de los libros

Porque siempre encontrarás magia en las palabras...

El recurso del libro que posee poderes extraordinarios no es nada nuevo, lo vimos en la novela **The Neverending Story** y, por supuesto, también en el juego **Final Fantasy Tactics Advance**, donde es este elemento el que da pie a las historias; de la misma forma, en la trilogía fílmica de **Evil Dead**, es un libro (**Necronomicon**) el causante de las desgracias de **Ash** y sus amigos luego de que se aventuran a leer los textos espeluznantes del libro. Así que además de ser un recurso válido y útil para arrancar una historia, es un canal para dejar volar la imaginación y ver de qué forma nos sorprenden los escritores.

WE SKI & SNOWBOARD™

Wii Balance Board COMPATIBLE

Las buenas ideas en las compañías parecen mostrarse más seguido desde la aparición del Wii, tal es el caso de Namco Bandai con esta secuela de **We Ski**, donde se ha esforzado bastante para corregir los errores que estuvieron presentes en la versión original, dando como resultado un juego sumamente divertido, que propone un reto interesante en cada una de sus opciones, lo que garantiza que te mantendrá ocupado por un muy buen rato. **We Ski & Snowboard** es una gran opción para tu Wii, y enseguida descubrirás el porqué. De modo que prepara tus sentidos para esta aventura sobre la nieve exclusiva para tu consola.

© 2009 NAMCO BANDAI Games Inc.

GAMEPLAY · GRÁFICOS · SONIDO · DIFICULTAD · REPLAY VALUE

RANKING EN 6.5

Si no vas a la montaña... ¡te perderás de horas de diversión!

Un descenso complicado y vertiginoso

Aunque parezca lo contrario, realizar un juego de *snowboarding* es algo complicado, no en el aspecto gráfico, sino en el físico, es decir, recrear la sensación de deslizarse en una tabla a toda velocidad (sin mencionar que se tiene como referencia lo realizado por Nintendo dos generaciones atrás para su consola de 64 bits); lo anterior lo comprobó Namco Bandai con el primer **We Ski**, sin embargo ahora todo está resuelto, proponiendo un estilo renovado en todo sentido, que aunque de entrada diera la impresión de estar enfocado al público infantil, lo puede disfrutar cualquier tipo de videojugador, esto gracias a los intuitivos controles que se han realizado, así que nadie quedará fuera del desafío debido al bajo nivel de dificultad.

Los efectos visuales están brillantemente trabajados.

La característica principal de este juego, es que para disfrutarlo al máximo, necesitas de la Balance Board, por medio de la cual controlarás la dirección en la que tu personaje se incline; al inicio es muy sencillo realizarlo, prácticamente te puedes ir sin moverte hasta cruzar la línea de meta, pero al avanzar deberás adelantar tus movimientos para tomar las curvas y obstáculos correctamente, pues de lo contrario perderás tiempo valioso intentando regresar al camino principal. Cabe mencionar que aquí cada segundo marca la diferencia entre un récord asombroso y un intento más, tómalo mucho en cuenta para todos tus logros.

Compañía: **Namco Bandai Games**
Desarrollador: **Namco**
Categoría: **Deportes**

1-4

Tan alto como el cielo

Como el hecho de bajar las montañas perdería el sentido con el paso del tiempo, se ha incluido la opción de poder ejecutar acrobacias, con ellas la diversión y reto aumentan, además de que siempre querrás mejorar tu desempeño. Antes de que pienses que tienes que saltar con todo y Balance Board, te advertimos que **Crow** lo intentó y ahora escribirá unas semanas con un solo brazo... pero bueno, para ejecutar las distintas piruetas se diseñó, necesitas el Wiimote, por lo que marcarlas y perfeccionarlas no te tomará mucho tiempo.

Un aspecto que vale la pena resaltar son los gráficos, bastante coloridos, con excelentes efectos de luz, los cuales aunque se pueden apreciar en todo momento, lucen más en la ejecución de las acrobacias, y ni qué decir de la textura de la nieve, parece real. En cuanto a los personajes, encontrarás de estilos diferentes, pero puedes utilizar a tus Mii para todos los cursos.

Cerca de la evolución ideal

Namco está aprendiendo rápidamente a corregir sus errores, lo podemos apreciar en el trabajo realizado en **We Ski & Snowboard**; quizá no es un juego extraordinario, pero cumple perfectamente con el propósito de entretenerte, sobre todo cuando lo disfrutas con tus amigos. Lo único que le criticamos es que a pesar de las facilidades no se haya desarrollado alguna modalidad para competencias en línea, ya que si existen títulos en WiiWare que lo hacen, es incomprensible que aquí no se cuente con esa opción.

Jugando bajo la nieve

Otras excelentes opciones para disfrutar a gran velocidad

1080° Avalanche (GCN)

La secuela del excelente juego de N64, cautivó a millones de jugadores en todo el mundo, gracias al gran control de Nintendo GameCube, con el cual se podían ejecutar las suertes más complicadas de esta actividad invernal. Cabe destacar el *soundtrack* del juego, simplemente extraordinario, ojalá que pronto tengamos alguna secuela para Wii.

Shaun White Snowboarding: Road for Trip (Wii)

Hace tan sólo unos meses Ubisoft nos entregó este título, basado en uno de los *skaters* más famosos de los últimos años: Shaun White; también usa la Balance Board de forma similar a los dos títulos de **We Ski**, para simular las vueltas y saltos, sin embargo, cuesta más tiempo el acostumbrarse a su ritmo de juego, pues requiere que tengas mayor control y precisión en tus movimientos.

Los expertos comentan

Master

Considero que el juego es bueno, el simple hecho de incluir la Balance Board le otorga puntos importantes, ya que te obliga a estar totalmente inmerso en lo que ocurre en pantalla para que puedas completar los recorridos. Una opción que me gustó bastante, es la que te permite tomar fotos en cualquier momento, ideal para cuando estás elaborando acrobacias. En pocas palabras, **We Ski & Snowboard** es un juego divertido, ideal para buscar relajarte después de un día pesado.

Crow

Para todos aquellos que tengan la Wii Balance Board y quieran otro título compatible, **We Ski** es una opción entretenida. No tiene la espectacularidad o formalidad de otros títulos de **Snowboarding**, pero quedará perfecto para que se animen tus amigos o familiares a jugar, su estilo es sencillo de controlar y no te complicará la vida con trucos o suertes imposibles... créeme, traté de hacer un 1080° y terminé machucándome los dedos con la tabla. En conclusión, si buscas algo sencillo y divertido, cómpralo, si eres más exigente, prueba la opción de **Shaun White** de Ubisoft.

Panteón

La verdad es que esperaba mucho más de este juego, sobre todo por que su primera parte no era tan mala, pero este no es más que una simple actualización, así que no esperes encontrar algo realmente interesante. Tal vez si lo juegas con varias personas lo disfrutes un poco, pero aún así no es algo que valga la pena adquirir. Te recomiendo mejor que busques algo en la Consola Virtual, seguro que encontrarás mejores ofertas.

© 2008 Ubisoft

Compañía: **Nintendo**.
Desarrollador: **Next Level Games**.
Clasificación: **E**.
Categoría: **Acción**.
Jugadores: **1**.

PUNCH-OUT!!™

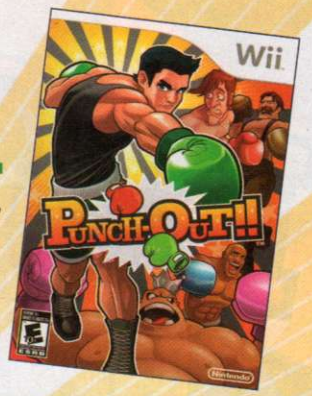
El poderoso pugilista del Bronx que se volviera famoso luego de su aparición en la primera entrega de **Punch-Out!!** para NES, está de regreso en el Wii para conquistar a sus fanáticos luego de tener una breve pero importante participación como second en **Super Smash Bros. Brawl**. Así es, **Little Mac** se pondrá nuevamente las vendas y guantes verdes al enfrentar un reto más en su historia como boxeador de Nintendo. Tal como era de esperarse, el concepto original no ha tenido muchas modificaciones que digamos, simplemente la compañía Next Level Games (encargados del desarrollo) tomó en cuenta esa clásica expresión de: "si no está roto no lo repares" y es por ello que desde que vimos el primero de los videos de presentación, sentimos la nostalgia al recordar las grandes batallas que vivimos en el NES y SNES.

Si recuerdas, **Punch-Out!!** fue una de las promesas que se dieron a conocer por parte de Nintendo a finales del año pasado y esperemos que no se trate del único pues otros títulos importantes como **Another Code R** o **Tatsunoko VS Capcom** (al que le echamos un vistazo en este número) también son dignos exponentes en sus respectivos espacios. Sin embargo, en estas páginas nos enfocaremos en la aventura de **Little Mac** y cómo lograron crear satisfactoriamente el paso del tradicional 2D a la nueva tendencia tridimensional. Si quieres conocer todos los detalles de este título de boxeo, checa las siguientes páginas en donde te platicaremos las noticias, y haremos una retrospectiva sobre la serie. ¡Que inicie la acción!

Durante tu ascenso a la fama, encontrarás rostros conocidos a quienes te enfrentarás nuevamente como **Glass Joe**, **King Hippo**, **Von Kaiser** y otros tantos que te estarán esperando. Por supuesto, siempre podrás contar con el apoyo del **Doc. Louis** para que te asista durante la pelea.

© 2009 Next Level Games / Nintendo

Más de 15 años en el gusto de los fans



A diferencia de otras franquicias que lanzan uno o más títulos por año (como **Mega Man**, **Yu-Gi-Oh!** o **FIFA**, por ejemplo), Nintendo ha tenido en espera por mucho tiempo a la saga de **Punch-Out!!**, tal vez por buscar el momento correcto o simplemente porque no se decidían en cómo dar el siguiente paso. Sea cual sea la razón, nos agrada mucho saber que por fin ya tenemos una secuela para Wii que saldrá a mediados de este mes. Ahora podrás sujetar el Wiimote y Nunchuk en tus manos como alguna vez lo hiciste en **Wii Sports** o **Victorious Boxers** y llevar la acción a un nuevo nivel de competencia, con mayores cualidades de movimiento y capacidad de respuesta inmediata que te mantendrá inmerso en lo que se viva dentro del cuadrilátero, logrando una completa modernidad que tiene todo para convertirse en un clásico infaltable para tu consola.

Como era de esperarse, algunos de los clásicos personajes están de vuelta en esta edición para Wii.ß

Analiza bien los movimientos de tu oponente, no por que parezcan debiluchos debes desacreditarlos.

Cada gladiador cuenta con poderes o movimientos especiales que debes medir para contraatacar y sacar ventaja de sus puntos débiles.

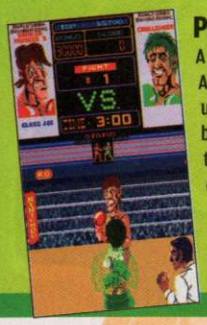
¿Sabías que?

Para la versión de Nintendo GameCube de **Fight Night 2** (Electronic Arts, 2004) podías desbloquear la versión original de **Punch-Out!!** de NES, como un bonus por completar ciertos objetivos.

Cuando tengas a tu merced al enemigo, sigue presionando con golpes al cuerpo, así aseguras la batalla.

Por supuesto, en el Wii notarás efectos especiales que definen cuando un ataque es devastador.

Recordando los combates legendarios



Punch-Out!! (Arcadia, 1984)

A diferencia de lo que muchos piensan, **Punch-Out!!** nació en las Arcadias antes de incursionar en los sistemas caseros. Se trata de una Arcadia creada por Nintendo que incluía una palanca y tres botones. El personaje principal no tenía nombre alguno, pero resaltaba por mostrar su cabello en color verde y la típica transparencia de su cuerpo para observar bien al rival. Como detalle curioso, la pantalla parecía como de Nintendo DS, pues se montaron dos monitores verticalmente, en el inferior veías la acción del combate, mientras en el superior las estadísticas de tu progreso.

Super Punch-Out!! (Arcadia, 1985)

Nintendo puso en marcha a su talento creativo para regresar al año siguiente con una secuela que mostraría avances en su entorno gráfico. Aquí se presentaron nuevos boxeadores que prometían retos más agresivos para el jugador, algunos de ellos eran **Great Tiger**, **Vodka Drunkenski** (que posteriormente fue renombrado como **Soda Popinski**) y **Super Macho Man**. Básicamente se conserva el mismo concepto de personaje transparente. Para esta edición, Nintendo puso a algunos de sus personajes en el público, y por supuesto, los plomeros no podían faltar a esos eventos.

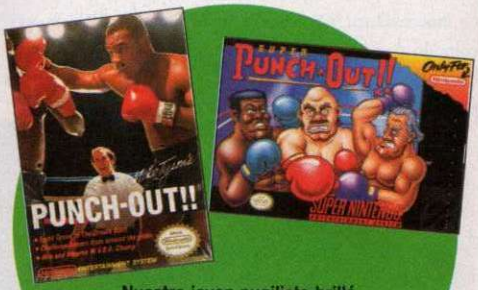
¿Sabías que?

King Hippo, uno de los rivales a vencer en la saga de **Punch-Out!!**, es también un villano aliado de **Mother Brain** en la serie animada **Captain N: The Game Masters**, que se transmitió a finales de los años 80 y principios de los 90.

El origen del campeón

Aquí en Club Nintendo hemos seguido las hazañas de **Little Mac**, desde su época de novato participando en los círculos menores de boxeo hasta crearse un renombre al ponerle una paliza a **Mike Tyson** y posteriormente a **Mr. Dream**. Su agilidad de movimiento y gran deseo de victoria lo llevaron rápidamente a la cúspide a su corta edad de 17 años y teniendo un peso de 49 kilos; por lo tanto, ganarle a **Tyson** sí que fue toda una odisea. Uno de sus poderes especiales era acumular una racha de golpes que le permitía liberar su famoso "Star Uppercut", que sorprendía a propios y extraños con un golpe directo a la quijada y que podría mandar a la lona a sus rivales si es que los tomaba por sorpresa y con poca energía.

Antes de que siquiera figurara en el cuadrilátero, **Mac** tuvo que buscar un buen entrenador que le transmitiera la energía y secretos del pugilismo, así conoció a **Jerome Louis** (**Doc**) luego de su llegada a Nueva York. El **Doc** lo somete a un entrenamiento riguroso corriendo sobre las calles ante la vista de la Estatua de la Libertad y agilizando el movimiento de piernas y brazos para así poder enfrentar a sus próximos contendientes como **Von Kaiser**, **King Hippo**, **Soda Popinski** en vías de retar al máximo campeón de los pesados... **Mike Tyson**. Para esta nueva entrega de Wii tendremos nuevos pugilistas listos para conquistar a la audiencia, uno de ellos es **Disco Kid** a quien deberás analizar para noquearlo antes de que utilice sus artimañas secretas.



Nuestro joven pugilista brilló en las generaciones pasadas de Nintendo y ahora hace su triunfal aparición en la novedosa consola de Nintendo.

Punch-Out!! (NES, 1987)

Llegó el momento de transportar la emoción del boxeo a la comodidad casera del NES, sistema que ya había ganado popularidad y demostraba su capacidad gráfica. Así llegó **Punch-Out!!** a esta consola, pero como gancho principal, decidieron poner a **Mike Tyson** como estandarte y enemigo final a vencer y a quien posteriormente suplieron por **Mr. Dream**. Para esta entrega, se cambiaba al personaje; era el turno de **Little Mac** de subir al cuadrilátero, apoyado por el **Doc. Louis** como manager para llevarlo a conseguir el mayor de los cinturones en el circuito de campeones.

Super Punch-Out!! (SNES, 1994)

Si el primero lució bien para el NES, imagínate cuál fue el resultado en el SNES que permitió una mejor adaptación de su contraparte en Arcadia; además de permitir la posibilidad de usar voces tanto para el réferi como para los pugilistas. Los colores y escenarios eran mucho más brillantes. Nuevamente debías competir a través de cuatro circuitos (menor, mayor, mundial y especial) para demostrar tus habilidades; además, se conservan los poderes especiales y se agregan nuevos personajes de fantasía con habilidades poco ortodoxas para azotarte en la lona.

Si tu ataque es constante, aturdirás al rival, permitiéndote conectar más golpes en cadena como en la foto.

Por supuesto, se le han agregado detalles visuales que marcan los daños corporales del rival. ¡Vaya chichón!

Pon la acción en la balanza

Si pensaste que Nintendo sólo se limitaría al uso de Wiimote y Nunchuk, estás equivocado, es decir, si eres un afortunado propietario de la Wii Balance Board podrás conectarla y experimentar una nueva y entretenida forma de juego, utilizando este medio para controlar los movimientos físicos del personaje con mayor interactividad. Esto es similar a como lo hicieras en **Wii Fit** o **Wii Ski**, aquí te subes a la tabla para realizar el juego de pies como si fueras un boxeador profesional.

¿Y si no tengo la Balance Board? No te preocupes, hay dos formas de juego, una empleando únicamente los controles Wiimote y Nunchuk y la segunda combinándolos con la Balance Board, así que si careces de este accesorio aún podrás sacarle provecho a la nueva etapa de **Punch-Out!!**, similar a como lo hiciste en Wii Sports. Para muchos podría resultar más cómodo de esta manera. Es bueno que Nintendo aproveche sus periféricos y les dé uso en los nuevos títulos. Recuerda que también hay otros títulos que gozan de este beneficio y que pertenecen a otros desarrolladores.

Al final celebrarás cada victoria, pero no te confíes, prepárate bien para enfrentar al próximo rival.

Tal como en la versión original de NES y en SNES, conforme a tu desempeño en el cuadrilátero, ganarás "Star Punches", mismos que le serán de vital importancia a **Little Mac** para generar golpes especiales que provoquen más daño en tus rivales.

El sistema ce control con sensor de movimiento del Wii te da el realismo necesario para que cuando tú conectes un golpe, también lo haga del mismo modo **Little Mac** dentro de la pantalla; además, puedes controlar los ganchos y *jabs* al combinar el movimiento del control con presionar el *pad* direccional. Con este sistema de *gameplay* se logra que sea un título divertido y enfocado a todo tipo de jugadores, tanto expertos como principiantes, pues logra una combinación sencilla de realizar, pero realmente entretenida al final, con los característicos movimientos espectaculares y de fantasía que hemos visto a lo largo de la historia de **Punch-Out!!**; pero si aún quieres otra alternativa de juego, te comentamos que tienes la oportunidad de rotar el control como en posición de NES y así recrear el *gameplay* de la versión original. En definitiva, no hay pretextos para que te pierdas de la acción en el cuadrilátero virtual de **Little Mac** y compañía.

¿Sabías que?

En el juego **Captain Rainbow** (sólo para Japón), **Little Mac** es uno de los personajes seleccionables durante la aventura; su meta es retomar su camino como campeón mundial de boxeo mientras ayuda al protagonista de la historia.

¿Sabías que?

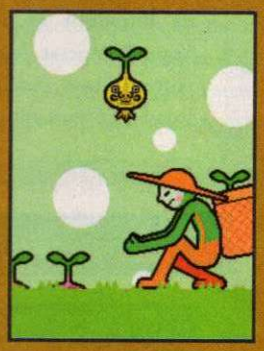
Dentro de la línea Nintendo Comic System, no sólo aparecieron historias de **Link**, **Mario** o **Samus**, sino que también **Little Mac** tuvo sus breves, pero buenas entregas como "The First Fight", "Outsiders" y "Fox and Hounds".

RHYTHM HEAVEN™

Tap into the Rhythm!

Rhythm Heaven es un simple y contagioso juego rítmico. Si puedes tocar ligeramente con tu stylus al tiempo de la música, entrarás al ritmo de Rhythm Heaven antes de que te des cuenta.

Más de 50 juegos rítmicos!



NINTENDO DS™

...es para todos

www.rhythmheaven.com/es

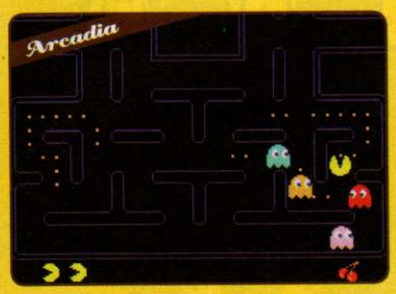
© 2008-2009 Nintendo. © 2008-2009 TSUNKUD. Co-developed by TNX.
Rhythm Heaven y Nintendo DS son marcas registradas de Nintendo. © 2009 Nintendo. Visítanos en www.nintendo.com 68304A

Arcadias de GAME BOY-SILLO

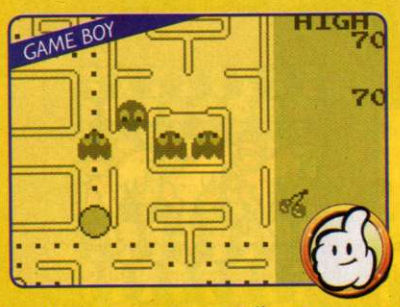
Grandes éxitos de tamaño económico

Muchas grandes sagas del mundo de los videojuegos se iniciaron en las Arcadias, y fue ahí donde grandes juegos nos sorprendieron por su genialidad y originalidad como **Street Fighter** o **Mortal Kombat**. Con la creciente demanda de sistemas caseros y de bolsillo, era lógico que muchas compañías tuvieran la idea de adaptar sus éxitos a las consolas de la época, y así lograr que todos llevaran una Arcadia en sus manos gracias al genial GB. Pensarás que es imposible recrear la emotividad de un **King of Fighters** con tan sólo dos botones, un *pad* y una pantalla monocromática, pero aun así algunos desarrolladores lograron cosas increíbles; claro está que otros no aprovecharon las capacidades del sistema y no les fue tan bien. En esta ocasión vamos a revisar algunos exponentes de esta transición de Arcadia a GB, y daremos un veredicto para ver si son dignos o no de añadirse a la colección de un buen conocedor.

Pac-Man



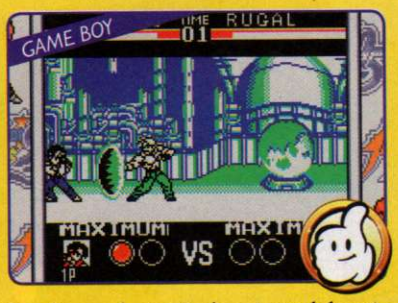
Este juego fue una sensación cuando llegó a las Arcadias; con su genial y sencillo *gameplay* apto para todo tipo de videojugadores, personajes carismáticos y un alto nivel de *Replay Value*, **Pac-Man** se convirtió en un ícono de la industria.



Siendo un juego muy sencillo en cuanto a gráficos, música y movimientos, no era de sorprenderse que su adaptación al GB fuera tan fidedigna. Claro está que si se compara con la nefasta adaptación para el Atari, ¡**Pac-Man** de GB es una obra maestra!

The King of Fighters '95

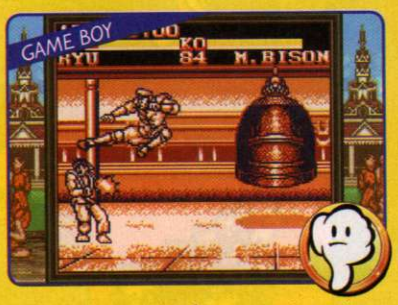
La segunda entrega de esta exitosa serie tuvo muchas mejoras como elegir diferentes personajes por equipo, además de introducir al ahora favorito, **Iori Yagami**. A pesar de tantas secuelas, esta entrega sigue siendo una de las más jugadas por su estilo de juego más clásico.



La primera adaptación de un juego de la serie **KOF** al GB fue muy buena, aunque dadas las limitantes del sistema, especialmente el estilo *super deform* de los personajes, el *gameplay* se basa más en poderes que en ataques. Se puede jugar dobles en el Super Game Boy con un solo cartucho.

Street Fighter II: The World Warrior

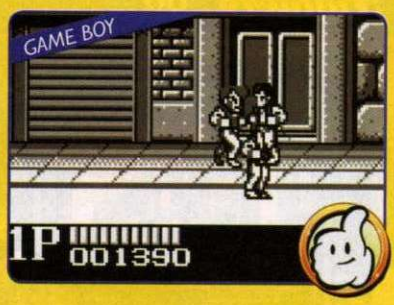
Para ser sinceros, ningún juego de peleas ha causado un fenómeno de la magnitud de la segunda entrega de esta serie de Capcom; con muchos personajes, increíble *gameplay*, y un modo de juego tan sólido que marcó la pauta para el género.



Podemos comparar lo que pasó aquí con **Pac-Man** de Atari; el juego más exitoso y el mejor sistema (portátil) eran una apuesta segura, pero la mala planeación y sacarlo al vapor lo hicieron la peor adaptación que no vale la pena ni como rareza.

Double Dragon

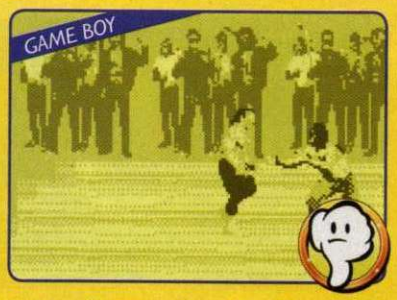
El monarca de los juegos Beat em' Up!, Technos, nos sorprendió con este juegazo, en donde los hermanos **Billy** y **Jimmy Lee** deben salvar a **Marian** de las garras de una pandilla conocida como los **Black Warriors**, éste título está lleno de mucha acción, golpes y por supuesto, emociones fuertes; **Double Dragon** es un gran clásico.



La versión para el Game Boy resultó ser bastante buena, aún sin el modo cooperativo que tanto nos gustó en su versión de Arcadia. A pesar de las obvias limitantes del sistema, **Double Dragon** es un título que no te puede faltar en tu colección, especialmente si eres *fan* de la serie.

Pit Fighter

A pesar de que no tuvo tanto éxito por su *gameplay*, **Pit Fighter** fue novedoso por ser el primer título en usar gráficos digitalizados (como en **Mortal Kombat**); aun así, era divertido jugarlo.



Incluso, **Pit Figter** fue adaptado para GB manteniendo las características principales de su original. De hecho, es más divertido que el de Arcadia, aunque no podemos catalogarlo como "obligatorio de tener".

Mortal Kombat

Mortal Kombat fue muy innovador cuando salió durante el boom de los juegos de pelea; el *gameplay* era dinámico, los gráficos impresionantes y la violencia explicita (especialmente los Fatalities), elementos que lo convirtieron en un éxito.

La adaptación de **MK** para GB fue en general un fracaso por su *gameplay* tan lento y complicado, además de que le quitaron la sangre y modificaron los Fatalities, pero en cuestión de gráficos y música, es uno de los mejores exponentes del sistema.

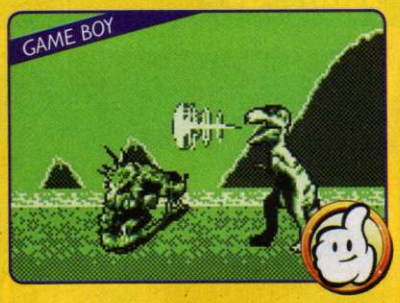
Killer Instinct

KI es uno de los títulos más impresionantes que hemos visto exhibirse en las Arcadias; este clásico está lleno de detalles, que creíamos era imposible verlo en algún sistema casero o portátil. Pero pronto veríamos que no fue tan difícil como parecía...

Si la versión de SNES nos dejó con la boca abierta, la de GB nos sorprendió aún más, pues contenía la mayoría de movimientos, poderes y casi todos los personajes (menos **Riptor** y **Cinder**) con sus respectivos finales.

Primal Rage

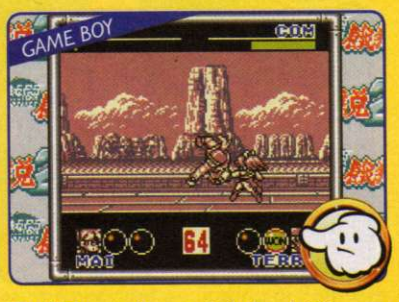
Durante el *boom* de los juegos de pelea vimos muchísimos títulos con estilos y *gameplays* diferentes, pero el violento **Primal Rage** se voló la barda con sus dinosaurios devoradores de humanos, sangre a borbotones y mucha acción. Por fortuna, la versión que apareció para el SNES es muy fiel a la vista en su original de Arcadia.



Sacrificando sólo a **Vertigo**, **Primal Rage** llegó al Game Boy con toda su violencia característica, movimientos, poderes y sus "Fatalities" para regocijo de los *fans*. Lo más notable es que la movilidad fue bastante buena y permitía lograr cada combo con relativa facilidad.

Fatal Fury 2

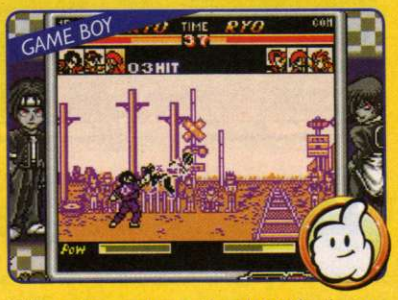
La primera entrega de **FF** no tuvo mucho éxito que digamos, la segunda sorprendió agregaron más detalles, como los personajes, modo de juego y movilidad; además tenía poderes especiales y de desesperación.



Fatal Fury 2 fue trasladado al GB, pero sólo en Japón, pero para ser sinceros, el *gameplay* no es tan bueno como el del SNES; este juego es recomendable sólo para los *fans* de la franquicia.

The King of Fighters '96

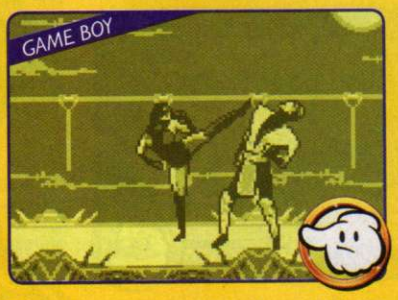
Esta entrega también es de las favoritas de los *fans*; aquí hubo muchos personajes nuevos como la enigmática **Leona**; al igual que en otras entregas, no era posible disfrutar de **KOF 96** en algún sistema de Nintendo; hasta la llegada de la versión para GB.



Si la primera adaptación al GB fue buena, ¡con la segunda se volaron la barda! Este juego fue mucho más dinámico y contenía personajes especiales como las versiones **Orochi** de **Leona** y **Iori**. Lamentablemente sólo salió en Japón de manera original.

Mortal Kombat II

"Segundas partes nunca fueron buenas", dicen por ahí... pero esta vez, la secuela sí superó por mucho a su predecesor; aquí tenemos un modo de juego todavía más dinámico, más personajes y más Fatalities. Este es uno de los mejores juegos de la saga.



No sabemos por qué los desarrolladores voltearon el pastel con la secuela para GB; ahora el *gameplay* fue mucho mejor que en el primer **MK**, pero gráficamente fue pésimo, sólo tiene tres escenarios, su respectiva música y no trae a **Kintaro**...

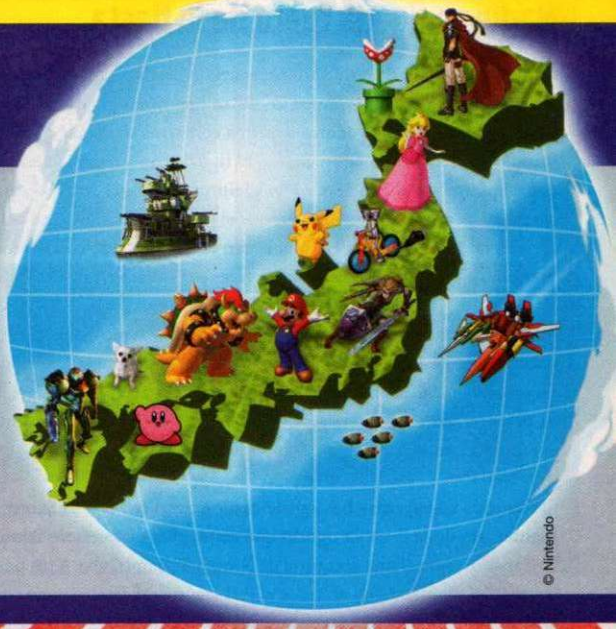
Veredicto

Sabemos de antemano que la mayoría de los jugadores no aprecian al 100% estas adaptaciones; pero hay que darles un reconocimiento porque de una u otra manera, los desarrolladores trataron de poner una Arcadia en tu bolsillo, y hubo algunos que realmente lo lograron de manera que complaciera a sus *fans*. Con la salida del Game Boy Advance y el Nintendo DS, lógicamente vimos mejores adaptaciones de algunos clásicos de Arcadia; pero para ser sinceros, nosotros seguimos disfrutando esas versiones monocromáticas que tantas horas de diversión nos dieron hace años. No dudes en escribirnos y darnos tus puntos de vista acerca de tus favoritos, pues nos faltó mencionar algunos títulos como **Samurai Shodown**, por ejemplo.

UN VISTAZO A JAPÓN

El número pasado les comentábamos en esta misma sección acerca de varios juegos que por razones extrañas no logran llegar a nuestro continente. Pues bien, en esta ocasión vamos a dedicarnos por completo a analizar una de las obras que por sus correos nos hemos dado cuenta que es de las que más les interesa conocer, nos referimos obviamente a **Tatsunoko vs Capcom**, juego exclusivo para Wii que por el momento sólo se encuentra disponible en Japón.

Para nadie es un secreto que Capcom (con perdón de SNK), es la compañía número uno creando juegos de pelea, su serie **Street Fighter** se ha convertido en todo un ícono del género, lo que le ha valido aparecer en diversos *crossovers*, siendo de los más memorables **Capcom vs SNK** o **Marvel vs Capcom**, a los cuales ahora se les unirá **Tatsunoko vs Capcom**, una obra impecable que ha demostrado lo que Wii puede ofrecer en cuestiones técnicas y jugables; sólo es cuestión de aprovechar el hardware de manera efectiva.



© Nintendo

Gracias a la variedad de los personajes, las opciones para crear combos con prácticamente infinitas, todo depende de tu imaginación.

Nuevos guerreros para una batalla legendaria

Antes de adentrarnos en opciones y modos de juego, te comentaremos brevemente de Tatsunoko, ya que seguro existen muchos lectores que no saben a qué se dedica esta empresa. Estamos ante una de las casas productoras más importantes de todo Japón, imagínate, su fundación fue a principios de los años 60, y desde entonces ha ofrecido innumerables series a todos sus seguidores, al grado de que muchas de ellas las hemos podido disfrutar en todo el mundo. Los ejemplos más claros serían: **Meteoro (Match GoGoGo)**, **Fuerza G (Kagau ninja tai Gatchaman)** o **Neon Genesis Evangelion.**

Lógicamente que con el repertorio que tiene, fue fácil elegir a personajes que se adecuaran al estilo de batallas frenéticas que propone este juego de Capcom. Por lo anterior, seguro que comprendes el porqué no ha aparecido en nuestro continente... las licencias, pero déjanos decirte que a pesar de que nosotros no conocíamos a todos los personajes de Tatsunoko, no fue impedimento para disfrutar de un juegazo.

© 2008 Tatsunoko / Capcom

Un anime convertido en videojuego

Desde que comienza la introducción del juego, podemos darnos cuenta que los desarrolladores quisieron transmitir la sensación de estar viendo una serie de animación, ya que en los cinemas no usaron para nada imágenes en tiempo real, todo son secuencias *FMV* (Full Motion Video) de una calidad impecable; en ellos podemos apreciar a todos los participantes de ambas compañías bajo su estilo de animación, de la compañía, que como suele ser común no son pocos, es más, incluye algunos héroes secretos que debes activar cumpliendo ciertos requisitos, situación que alarga bastante la vida del juego, sobre todo si lo disfrutas con alguien más.

El lado femenino está representado por grandes competidoras que te pueden dejar sin energía en dos patadas, así que lo mejor es que estudies bien cada uno de sus letales movimientos.

Tatsunoko ha producido series memorables a lo largo de los años, una de las que más seguidores tuvieron a principios de los años 80, fue La Máquina del Tiempo.

Nadie se queda fuera de la fiesta

Como ya lo comentamos, Capcom desarrolló la adaptación casera de este juego únicamente para Wii, por lo que se han diseñado dos sistemas de pelea para que tanto jugadores expertos como principiantes puedan disfrutarlo sin mayores complicaciones. El tipo de control más accesible es el que emplea tanto el Wiimote como el Nunchuk; con el *Stick*, mueves a tu personaje por la pantalla, mientras que si lo agitas, activarás a tu peleador de reserva. Los golpes los ejecutarás con el botón A y B; bastará con que presiones alguno de ellos más de dos veces para lograr un buen combo.

Ahora bien, los movimientos especiales los indicarás moviendo el Wiimote hacia cualquier dirección o bien presionando A y B al mismo tiempo. Este esquema es ideal para las personas que no tienen experiencia en juegos de pelea, ya que les permite acceder a las combinaciones sin necesidad de aprenderse comandos largos o complicados.

Si eres todo un experto y has jugado desde que salió el primer **Street Fighter**, sin duda la mejor opción que tienes para disfrutar de **Tatsunoko vs Capcom** es mediante el control de Nintendo GameCube. A tus dos personajes los desplazas con el *Stick* o el Pad según prefieras, mientras que en los botones Y, X y A están colocados los golpes, en B tienes a tu ayudante, en Z el *taunt*, mientras que al presionar R, logras que tu peleador se deslice hacia atrás o adelante.

© 2008 Tatsunoko / Capcom

Un detalle interesante que realmente nos agradó bastante, fue la fusión de los golpes en un solo botón; permítenos explicártelo de mejor manera. En lugar de estar separados por patadas y puños, se dividen en intensidades, es decir, en X tendremos débiles, en A medios y en Y fuertes. Si presionas A y seleccionaste por ejemplo a **Ryu**, dará un golpe medio, pero si te agachas, el movimiento cambiará a una patada media... parece difícil de asimilar, pero no es así, ya que con usar las diagonales al agacharte o saltar, podrás indicar si deseas una patada o un puñetazo.

Para los movimientos especiales ocurre lo mismo, con el mismo botón puedes marcar un *Hadouken* o una *Hurricane Kick*, lo único que variará será la intensidad o velocidad.

Desafiando las leyes de la física... una vez más

El juego deja la seriedad para un mejor momento, aquí todo el tiempo la pantalla está llena de disparos, ataques, especiales, bueno, és como si se combinara lo mejor de **Marvel vs Capcom** pero con un toque de **Jump Super Stars**. Puedes elegir a dos personajes de los universos presentados, pero contrario a lo que ocurre en **The King of Fighters**, aquí puedes intercambiarlos en plena pelea, ya sea para que no los derroten o para crear combinaciones devastadoras.

Es turno de ver las técnicas de desesperación; éstas se podrán utilizar cuando tengas tu barra inferior llena; en total son cinco niveles los que puedes almacenar, pero no te está permitido usarlos todo de golpe, sino uno por uno. Lo interesante es que una vez que hayas conectado uno de estos movimientos, tienes la opción de llamar a tu segundo personaje para que conecte también su poder especial; en total lo puedes hacer hasta tres veces, lo que representaría prácticamente derrotar a tu rival.

Todos los combos y poderes los puedes ejecutar tanto en el suelo como en el aire, siempre siguiendo una regla primordial se deben iniciar con golpes débiles y terminar con los fuertes, así aseguras que tu cadena sea larga y espectacular.

A pesar de las diferencias entre movimientos de los personajes en sus respectivos universos, Capcom ha logrado un equilibrio perfecto; cualquier personaje puede vencer al resto sin problemas, es cuestión de habilidad.

Seguramente viste hace unos meses la película Speed Racer, pues bien, dicha obra es original de Tatsunoko, fue creada hace ya casi tres décadas y aún mantiene su popularidad.

© Tatsunoko

Neon Genesis Evangelion fue creada por el estudio GAINAX, sin embargo, Tatsunoko fue parte importante en la producción de la serie.

© GAINAX

Diversión para un largo tiempo

Se han incluido diferentes opciones, donde lógicamente resaltan las de modo de historia y versus, pero al mismo tiempo contaremos con otras más para practicar los movimientos, enfrentarnos a una serie de enemigos en tiempo ilimitado o hasta para configurar el estilo de los controles. Todas son excelentes, pero debemos mencionar que Capcom ha incluido una modalidad especial de minijuegos usando las características especiales del control, desde carreras de perros robots hasta competencias de tiro al blanco, todas verdaderamente divertidas, sobre todo al compartirlas con tres amigos.

Los gráficos están desarrollados en *Cell Shaded*, lo que te hace pensar que estás viendo una pelea de **Dragon Ball** por la dinámica de las batallas; cada modelo está representado de una manera espectacular, en donde destacan los jefes finales, que son de un tamaño colosal, abarcan toda la pantalla, pero no por ello sus movimientos se ven torpes, al contrario tienen las mismas ventajas al crear combos que el resto de la plantilla. La música es realmente para aplaudir, todas y cada una de las melodías se adaptan al corte del título; destacamos el remix del tema de **Ryu**.

La combinación de movimientos especiales puede ayudarte bastante en duelos cerrados, nunca los uses si no estás seguro de que los vas a conectar.

Un nuevo clásico del género

La obra que creó Capcom es sin duda uno de los juegos más importantes de pelea para esta generación, lo tiene todo, personajes emblemáticos, un control excepcional, extras que aprovechan las ventajas del Wii, en fin, lo que todo fanático del estilo espera, sin embargo, el único problema es que no se ha publicado en América, sólo se puede encontrar en Japón. Existen varios rumores sobre su salida, pero lo cierto es que no hay información oficial por el momento, habrá que tener los dedos cruzados, porque **Tatsunoko vs Capcom** es una maravilla.

© 2008 Tatsunoko / Capcom

Personajes

Capcom	Tatsunoko
Chun-Li	Doronjo
Alex	Ippatsuman
Ryu	Karas
Morrigan	Ken the Eagle
Mega Man	Polymar
Roll	Gold Lightan
Viewtiful Joe	Casshern
Saki	Jun Swan
Batsu Ichimonji	Tekkaman
PTX-40A	Hakushon
Yami	Yatterman

Esperamos que esta segunda entrega de Un Vistazo a Japón haya sido de su agrado, por el momento hemos hablado únicamente de videojuegos, pero también incluiremos aspectos culturales del país del Sol Naciente, lo que seguro les va a encantar, así que no se la pierdan por nada. ¡Hasta la próxima!

© Tatsunoko

Otra de las series clásicas que los seguidores del anime no debieron perderse fue Los Gatos Samuráis, obra también del equipo de Tatsunoko durante sus primeros años de vida.

Para poder disfrutar al máximo de este grandioso juego, en Japón Capcom puso a la venta este control especial tipo Arcadia, que te permite marcar movimientos mucho más precisos.

1

Compañía: **Square Enix** Desarrollador: **tri-Ace** Categoría: **RPG/ Estrategia**

VALKYRIE PROFILE
Covenant of the Plume™

*Un fenómeno que hemos visto desde la salida de Nintendo DS, es la aparición de grandes sagas que antes no figuraban en las consolas de la Gran N, como es el caso de **Tenchu** o **Final Fantasy**; pues bien, ahora se suma una franquicia más por parte de Square Enix, ni más ni menos que **Valkyrie Profile**, un extraordinario RPG que incursiona en el portátil de doble pantalla con el pie derecho.*

Violencia Fantástica
Lenguaje Moderado
Temas Sugestivos Moderados

© 2008, 2009 SQUARE ENIX CO., LTD.

GAMEPLAY

GRÁFICOS

SONIDO

DIFICULTAD

HISTORIA

RANKING CN 9.0

La venganza es el camino más corto para terminar con el sufrimiento y el dolor

El comienzo de una leyenda

La vida no siempre es fácil, algunas veces nos muestra un lado oscuro y triste, como lo demuestra el argumento de **Valkyrie Profile**, donde tomaremos el rol de **Wylfred**, un joven cuya infancia transcurría de manera normal, era feliz viviendo con su familia... pero de la noche a la mañana todo cambió, apareció una misteriosa mujer de nombre **Lenneth**, quien sin tocarse el corazón, se apodera del alma de su padre. El sufrimiento de **Wylfred** tras tales acontecimientos fue terrible, pero apenas comenzaba; tiempo después, debido a la falta de su padre, su hermana también muere al no contar con los cuidados necesarios, volviendo su vida completamente miserable, sólo una cosa pasaba por su mente, alimentando su alma, motivándolo a seguir adelante para poder saciar su sed de venganza.

Dependiendo como ubiques a tus personajes, podrás realizar mejores estrategias.

En muchas ocasiones, la mejor manera de terminar con una batalla es usando la magia.

Cada batalla que libres te dará puntos para que mejores las habilidades de tus guerreros.

Pasan los años y el joven incrementa el deseo de venganza en su interior, necesita liberarse del dolor que lleva en su corazón, por lo que busca encarar a **Lenneth**, aunque sea una deidad; así es, para poder saldar cuentas deberá enfrentar a los mismos dioses, por lo que nadie cree que salga con éxito de su misión, sin embargo, él considera que sólo se necesita coraje y voluntad para lograrlo. Obviamente para su enfrentamiento debe prepararse mucho, contar con armas especiales... y es ahí donde comienza la verdadera aventura de **Wylfred**.

Juntos hasta el final

Nuestro héroe no estará solo en su travesía, su determinación será suficiente par que otros personajes se le unan, ya sea para apoyarlo o para cumplir sus propias metas; lo importante es que cada uno de tus integrantes tendrá características distintas que deberás evaluar para aprovecharlas en batalla. Nosotros te recomendamos que cuando hayas encontrado una buena asociación, busques duelos ocasionales para que su poder de ataque y defensa se incremente, así al enfrentar a los jefes de la historia, no tendrás problemas para derrotarlos.

La mecánica es similar a otros títulos del género, tienes que recorrer pueblos, ciudades, bosques y hasta cuevas para encontrar datos o ítems que te permitan resolver los acertijos y retos que se te proponen. Pero el cambio interesante lo tenemos en las confrontaciones; vas a poder ubicar a tus personajes como tú desees, al estilo de **Fire Emblem**, pero aquí en lugar de manipular uno por uno a todos los elementos de tu *party*, se le asignará un botón a cada miembro, de manera que al presionarlo, ataquen de forma directa a sus enemigos.

El crecimiento de una saga

Conoce el interesante camino de esta serie

1. El primer juego de **Valkyrie Profile** salio en 1999, cuando apareció para una consola de 32 *bits*, obtuvo excelentes críticas, que lo colocaron cerca de los grandes como **Final Fantasy** o **Dragon Quest**.

2. Originalmente fue publicado por Enix, pero después de la fusión que sufrió la empresa, la secuela apareció bajo el sello de Square Enix, lo que habla de la confianza que le tienen a la saga.

3. El personaje, conocido como **Lenneth**, es una especie de elegida de los dioses, a quien se le ha dado la misión de buscar fuertes guerreros, a quienes debe despojar de su espíritu.

4. Tuvieron que pasar 10 años para que esta franquicia apareciera en consolas de Nintendo, sin embargo, es un capítulo original, no se trata de un *remake*, además de que han pulido varios aspectos.

Valkyrie Profile nos ofrece una historia por demás profunda e interesante, con cambios drásticos a cada momento en los que aprenderemos que toda dificultad que afrontemos se puede superar fácilmente.

Más brillante que nunca

Se ha creado un nuevo sistema que permite incrementar el rendimiento de tu equipo de acuerdo con la posición en la que se encuentren colocados, esto significa que si te la pasas escondiendo a tus personajes principales, no conseguirás ataques poderosos, en cambio si planeas bien tus movimientos y los ubicas de forma que rodeen a los enemigos, tendrás más posibilidades de terminar con ellos en pocos turnos.

Visualmente es soberbio, contiene una gran cantidad de fuentes de luz que puedes apreciar, como al realizar un hechizo por ejemplo. El diseño de los escenarios es una mezcla de 3D y 2D, logrando con esto generar una sensación de profundidad y realismo; mención aparte para los cinemas *Full Motion* que nos contarán parte de la trama, son de los mejores que hayamos visto en el sistema, todo bellamente acompañado por composiciones musicales, que harán de cada escena un momento que recordarás por mucho tiempo.

Para facilitarte el mandar las órdenes a tus personajes, puedes asignar movimientos especiales a los botones de la consola.

Decidido a marcar un nuevo camino

Muchos videojugadores esperaban con ansia este momento, en el que por fin pudieran probar un **Valkyrie Profile** en una consola como el NDS, y podemos decir que Square Enix está ofreciendo una aventura como pocas. Es cierto que el *gameplay* quizá pudo ser mejor, pero la excelente trama es un motivo suficiente para que lo adquieras, es una obra que dentro de poco se considerará como clásica.

Un talentoso ilustrador

Kou Yoshinari es el creador del arte conceptual en Valkyrie Profile, pero ha trabajado en otras obras importantes de la animación, como son:

Fatal Fury The Motion Picture:
Esta cinta, obviamente está inspirada en el famoso videojuego de SNK, pero la historia es distinta, en ella **Terry Bogard** debe afrontar a una organización que pretende usar una antigua armadura para controlar al mundo. Junto a **Terry** aparecen otros personajes clásicos de **Fatal Fury**, como **Joe Higashi**, **Andy Bogard** y **Mai Shiranui**. Su estreno fue en 1994.

Evangelion: 1.0 You Are Not Alone:
Para celebrar el décimo aniversario de la salida del considerado mejor anime de todos los tiempos, **Neon Genesis Evangelion**, su creador Hideaki Ano y GAINAX decidieron realizar una serie de cuatro películas donde se relataría de nueva cuenta la serie, pero agregando nuevas escenas y personajes. Apareció en Japón en septiembre del 2007.

Los expertos comentan

Master

Conozco esta serie desde hace algunos años, y puedo decir que la adaptación a Nintendo DS ha sido magistral, no se ha perdido absolutamente nada, todas las opciones y elementos que han hecho grande a esta serie en Japón se han mantenido, al mismo tiempo que otros nuevos se han agregado gracias a la pantalla táctil del sistema. La supremacía del NDS en el terreno de los RPG no tiene discusión, obras como **Valkyrie Profile** lo demuestran. Es un juego que debes tener en tu colección, su extraordinario argumento te mantendrá pegado al NDS.

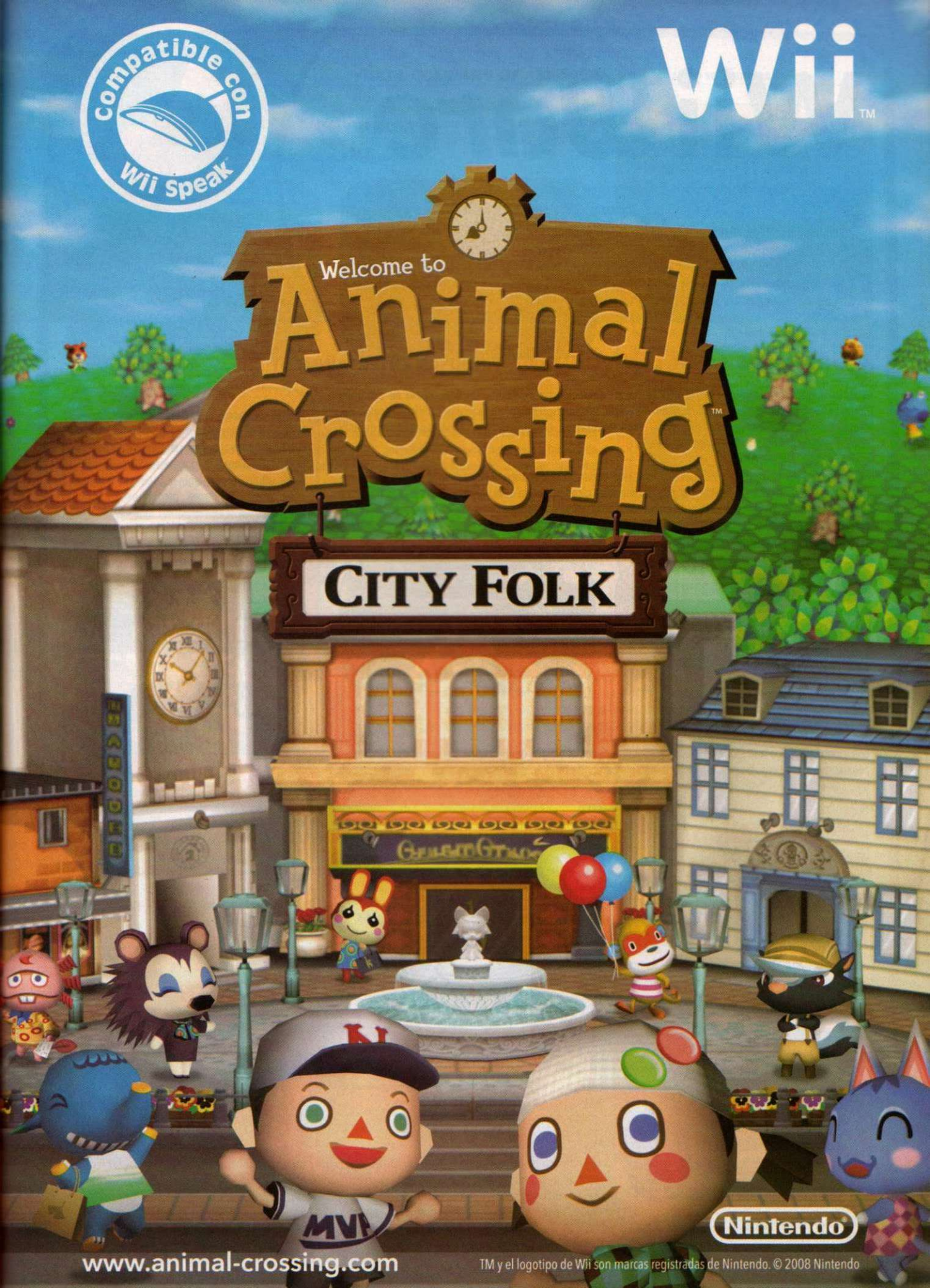
Crow

Tal como dice Master, la gente de Square Enix se lució al crear esta entrega para el Nintendo DS, más aún cuando no se trata de un remake, sino de una historia original que sigue la línea del anterior. Aquí veremos tanta acción que no querrás dejar de jugar. Gráficamente aprovecha el potencial del portátil, haciendo gala de las opciones en la pantalla táctil y un derroche en narrativa sumamente interesante, me agradó mucho el cómo se juega, además de la trama que te envuelve desde el inicio, sin duda, una buena recomendación para este mes.

Panteón

Square Enix... ¿necesito decir más? Al escuchar -o leer- esta marca ya sabes que en tus manos tendrás una aventura épica de calidad con increíbles gráficos, música y una sorprendente historia digna de experimentarse. Es la primera vez que esta serie llega a un sistema de Nintendo y por ende, es motivo de regocijo; espero que Square Enix decida traernos las otras entregas de la saga en un compendio para Wii o algo así; mientras tanto, no lo dudes y dale una buena oportunidad a esta emocionante opción para el sistema portátil consentido de todos, el Nintendo DS.

© SNK PLAYMORE CORPORATION
© 1994 SOCHIKU Co., Ltd./ VIZ Media LLC


Compatible con Wii Speak
Wii
Welcome to
Animal Crossing
CITY FOLK
Nintendo
www.animal-crossing.com
TM y el logotipo de Wii son marcas registradas de Nintendo. © 2008 Nintendo

WiiWare™

Nada para dar variedad a las sesiones de juego con los amigos, que adquiriendo alguno de los títulos que están disponibles en WiiWare; podemos encontrar obras para todos los gustos y necesidades, como los que les vamos a presentar a continuación, todos sumamente divertidos, y lo mejor de todo, a un precio bastante accesible, así que no lo pienses mucho y descarga estos títulos, tal vez dentro de poco tiempo se conviertan en clásicos y puedas arrepentirte por dejarlos pasar.

CueSports - Pool Revolution

HUDSON ENTERTAINMENT — **500 WII POINTS**

A estas alturas resulta muy extraño que no hayan aparecido tantos juegos de billar como se esperaba debido a las características del Wiimote, sin embargo, Hudson Soft ha presentado una excelente opción por medio de WiiWare, se trata de **CueSports - Pool Revolution**, un título que recrea la experiencia de esta actividad de una manera sumamente divertida.

Para jugarlo solamente necesitas del Wiimote, que servirá como el taco, y debemos decir que los movimientos se representan de buena manera, resulta muy raro ver que la bola salga con una fuerza diferente a la que le imprimimos; ahora bien, antes de realizar el golpeo deberemos fijar la dirección y el ángulo en el que saldrá el tiro, sin mencionar que también habrá que cuidar la parte de la bola en la que enfocaremos el movimiento de nuestro brazo.

Este tipo de vista es ideal para calcular el rebote de las pelotas.

Ubica bien tus objetivos, nunca tires sin tener una jugada en mente.

Los modos de juego han sido bien pensados, estará desde el clásico donde el único objetivo es mandar las pelotas a los agujeros, hasta algunos más complejos donde tendrás que pensar muy bien cada uno de tus tiros para que pueda golpear la pelota deseada.

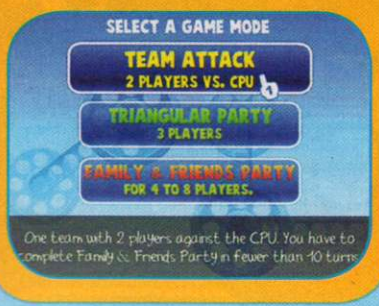
Por si fuera poco, cuenta con una entretenida opción *multiplayer* que te permite competir con tus amigos o con personas de todo el mundo gracias a la conexión Wi-Fi de Nintendo. Quizá este juego no sea tan popular como otras actividades, pero te aseguramos que no te va a decepcionar, una vez que lo pruebas no podrás dejarlo por un buen rato, es bastante adictivo, siempre encontrarás un nuevo reto.

No hay una mejor manera para disfrutar este juego que con los amigos.

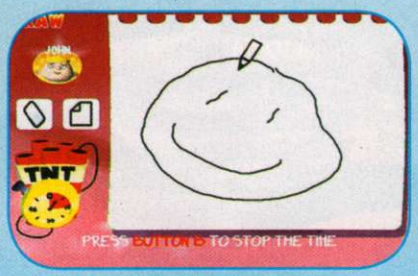
Family & Friends Party

GAMMICK ENTERTAINMENT — **1000 WII POINTS**

Los minijuegos no han perdido fuerza, ahora bajo el título **Family & Friends Party**, donde al estilo de la serie **Mario Party**, deberemos completar un tablero con varios retos en compañía de nuestros amigos. Sabemos que la idea no suena nada atractiva en un principio, pero realmente el uso que se le da al Wiimote, vuelve cada turno algo realmente divertido, digno de jugar.



Al final de cada turno, se elegirá una actividad y los participantes que deberán competir; todas son muy ingeniosas, por ejemplo, existe una donde debes usa el remoto como si fuera un lápiz y dibujar lo que te pidan, el que lo haga mejor obtendrá el triunfo; otros más son de reflejos, ya que debes seleccionar la respuesta correcta a la interrogante que te plantean antes que tus rivales.



Podrás crear verdaderas obras de arte con ayuda de tu imaginación.

Aunque simples, los miniljuegos te mantienen entretenido por un buen rato.

Lo interesante de este título es que permite que participen hasta ocho jugadores en una misma partida, claro que en diferentes turnos, pero representa una gran opción para jugar con familiares y amigos. Creemos que una modalidad en línea hubiera sido perfecta, sobre todo porque jugar solo resulta monótono y sin mucho reto. **Family & Friends Party** es divertido, pero carece de opciones que alarguen su vida.

Evasive Space

YUKES COMPANY OF AMERICA — **1000 WII POINTS**

Evasive Space representa uno de los títulos más creativos que hemos visto para WiiWare en las últimas semanas, de entrada pareciera que es un shooter, pero no es así, estamos ante una aventura en laberintos que te dejará gratamente sorprendido por su mecánica y simpleza, lo que permite que pueda disfrutarlo cualquier persona, no importando su experiencia en videojuegos.

Los gráficos del juego son muy buenos, con notables efectos en las fuentes de luz.

Cuando te encuentres con grandes obstáculos, anticipa tus movimientos algunos segundos.

Antes de entrar a detalles del *gameplay*, veamos un poco de la historia; en ella nos encontramos con una galaxia que ha sido víctima del **Dr. Dark Matter**, él ha robado varias piedras en las constelaciones, las cuales son vitales para que la luz no se extinga. Obviamente los guardianes estelares no se van a quedar de brazos cruzados ante tales hechos, por lo que mandan a uno de sus mejores hombres a que recupere las piedras y elimine por completo a **Dark Matter**.

No estamos ante el juego revelación de la temporada, pero sí ante uno que rompe con los esquemas tradicionales para ofrecernos una propuesta distinta, en la que la diversión no está peleada con el reto. Te recomendamos bastante **Evasive Space**, lo disfrutarás ya sea solo o con tus amigos. Sería genial que en el futuro se agregaran nuevos niveles o ítems por medio de alguna actualización, aunque tal vez los programadores prefieran una secuela... pero bueno, esto sólo son especulaciones.

La oscuridad no puede perdurar por siempre

Tu misión en este juego es guiar a una pequeña nave a lo largo de enormes niveles con toda clase de peligros y obstáculos; tu control no será total, es decir, no usarás el *stick* o pad como suele hacerse, todo lo realizarás con el puntero del Wiimote. Exactamente en donde esté el puntero se dirigirá tu nave, dándote un amplio margen de movimiento, ya que puedes anticiparte mucho antes a las trampas, lo que no significa que sea sencillo esquivarlas, al contrario, gran parte del éxito de **Evasive Space** está en su alto grado de dificultad.

Para los últimos niveles tendrás que esforzarte demasiado para completarlos.

LIT

WAYFORWARD TECHNOLOGIES — **800 WII POINTS**

¿Quién dijo que la escuela no era una pesadilla?

Las sorpresas en WiiWare no terminan, siempre aparecen títulos verdaderamente impresionantes, como es el caso de **LIT**, del cual les vamos a platicar en esta ocasión. Su desarrollo corrió a cargo de un pequeño estudio, WayForward Technologies, lo que deja claro que las buenas ideas no tienen que venir siempre de las grandes empresas como Capcom o Konami. Lo mejor de todo, es que arriesga en un género donde pareciera que ya todo está dicho, en el de los survival horror, aunque no de un modo tradicional.

Nunca des un paso sin conocer qué es lo que te espera adelante.

Si pensabas que un examen de cálculo diferencial es lo peor que puedes encontrar en tu escuela... tienes razón, pero lo que ocurre en la historia de **LIT**, no queda tan lejos. Resulta que de forma inesperada, una serie de extrañas criaturas se ha apoderado del colegio de un joven llamado **Jake**, quien estaría pensando en qué hacer con sus días libres de no ser por una cosa... su novia quedó atrapada en alguno de los salones de su instituto, por lo que debe rescatarla.

Mueves a tu personaje por todos los escenarios mediante el *stick* del Nunchuk, mientras que el Wiimote te sirve para otros movimientos como controlar una linterna. La premisa del juego es muy sencilla, evitar la oscuridad a como dé lugar, lo que significa que debes desplazarte sólo por las áreas donde haya luz, pues de lo contrario serás absorbido por fuerzas siniestras.

La vista será superior la mayoría del tiempo, pero al momento que te encuentres con ciertos objetos o enemigos, cambiará a una de tercera persona que te permitirá atacar y defenderte de mejor manera. **LIT** es un juego excelente, en todo momento sientes una atmósfera de tensión y suspenso sólo equiparable a la vista en sagas como **Clock Tower**, lo que lo convierten en una descarga obligada.

A pesar de su aspecto, todas las criaturas tienen un punto débil, no te desesperes.

A pesar de que gráficamente no es una maravilla, sí logra transmitir una atmósfera de terror.

ARCADIAS

Street Fighter III

Son pocos los juegos que han traspasado las fronteras del tiempo para convertirse en verdaderas leyendas; quizá el más claro ejemplo de lo anterior responda al nombre de **Street Fighter**. Cuando Capcom inauguró esta serie a finales de los años 80, nadie pensaba que sería el inicio de una verdadera revolución en el mercado de los videojuegos, ya que la movilidad del título no era para nada buena, de hecho marcar un poder era toda una proeza. Pero la compañía aprendió de ese primer capítulo, creando para 1991 todo un fenómeno, **Street Fighter II: The World Warrior**, que representó no sólo el despunte de la saga a nivel mundial, sino también el de los juegos de pelea.

A partir de ese momento aparecieron decenas de juegos queriendo imitar a **Street Fighter**, pero ninguno logró esa jugabilidad tan perfecta y equilibrada sobre la que Capcom había diseñado su título. Las Arcadias siempre se encontraban con filas enormes de personas queriendo probar al menos unos minutos la obra que había sacudido a la industria; mientras más pasaba el tiempo más se consolidaba como uno de los grandes, pero al mismo tiempo generaba en los seguidores un sentimiento de evolución... esperaban un cambio, la tercera parte; ya no se conformarían con mejoras leves y nuevos personajes bajo la misma dinámica, por lo que Capcom respondió, aqunue tarde pero lo hizo, en 1997 conocimos **Street Fighter III: New Generation**. No existen palabras para describir la perfección creada en este juego, es una obra que desde hace más de una década sigue siendo la base para los nuevos desarrolladores.

Sin duda es la versión más popular de **Street Fighter III** que apareció en el mercado, al grado de que aún se sigue utilizando para torneos en todo el mundo.

A pesar de que **Alex** era el nuevo protagonista, nunca tuvo el carisma para competir con el consentido de los videojugadores, **Ryu**.

El rey había regresado...

La tercera entrega de **Street Fighter** estaba bajo todos los reflectores al momento de su salida, los aficionados y prensa especializada querían saber si la espera por esta continuación había valido tanto tiempo de espera, ¿La respuesta?, muy lógica, se había evolucionado en el camino correcto, era una secuela perfecta en todo sentido, donde el apartado jugable volvía a colocarse como principal carta de presentación, desarrollando una nueva mecánica en la que encontraríamos mejoras excepcionales, pero de ellas te hablaremos más adelante; por ahora veamos un poco de la historia y de los personajes.

Después de los hechos vistos en **World Warrior**, aparece un nuevo organizador del torneo, ya no se trata de **M. Bison**, sino de un extraño personaje de nombre **Gill**, quien pertenece a una secta secreta de nombre Illuminati; su principal característica está en que puede controlar tanto el fuego como el hielo a placer.

La plantilla de personajes fue totalmente renovada, sólo repiten aparición **Ryu** Y **Ken** de los clásicos. Todos los demás fueron creados en exclusiva para este capítulo, sus nombres eran: **Dudley**, **Alex**, **Ibuki**, **Elena**, **Sean**, **Yun**, **Necro** y **Yang**, que como es costumbre, dominaban estilos distintos, lo que daba como resultado encuentros sumamente variados.

El papel protagónico, aunque parezca raro, recaía en **Alex**, un personaje sumamente fuerte pero algo lento, con aptitudes para la pelea cuerpo a cuerpo; de hecho, en tan sólo dos combinaciones podía terminar con las aspiraciones de cualquier adversario. Su objetivo como el de muchos otros, es el de venganza, debido a que **Gill** asesinó a uno de sus amigos años atrás. Otro peleador que vale la pena mencionar es **Sean**, quien es un joven brasileño que **Ken** ha entrenado por un largo rato, por lo que ve en el torneo la oportunidad perfecta para mostrar sus habilidades.

Viejos conocidos y otros no tanto

Los alumnos de **Gouken** entran al torneo por motivaciones distintas, mientas **Ryu** sigue en su búsqueda por la pelea perfecta, **Ken** sólo se inscribe por la motivación de volver a combatir contra su amigo. Aunque los personajes estaban bien diseñados, los fans reclamaron a Capcom que fueran tan pocos, por lo que a finales de ese 1997 y a mediados de 1999, aparecieron nuevas versiones con más personajes: **Second Impact: Giant Attack** y **Third Strike: Fight for the Future**; todas compartían la historia, sólo se diferenciaban en él número de peleadores, sin embargo, **Third Strike** se convirtió en el favorito de los amantes del género por todas sus novedades jugables.

Los nuevos personajes que se incorporaron al juego fueron: **Hugo**, **Akuma**, **Urien**, **Makoto**, **Chun-Li**, **Remy**, **Q** y **Twelve**. De todas estas adiciones, está por demás decir que la bella peleadora china fue de las que más conmoción crearon debido a su pasado en **World Warrior**. El hermano de **Gouken** parece que no dejará en paz a **Ryu** en un buen rato, ya que irrumpe el torneo con la intención de enfrentarlo una ocasión más, esperando que el joven despierte su poder interno de una buena vez.

El francés **Remy** era la opción ideal para los que extrañaban a **Guile**, ya que tenía movimientos similares, pero con la opción de poder combinarlos de formas mucho más espectaculares, pero lo mejor era que sus movimientos eran demasiado rápidos, lo que no permitía una respuesta pronta por parte de tus adversarios. **Makoto** fue blanco de la polémica por algún tiempo, ya que pesar de que todo mundo daba por hecho que se trataba de un niño (incluso por el nombre) resultó ser una chica que busca vencer a **Ryu**.

El poder especial de cada personaje tiene un poder devastador, de modo que debes reservarlo para asegurar la victoria o para acercarte cuando te encuentras en desventaja.

A pesar de ser alumno de **Ken**, **Sean** nunca logró despegar en lo que a popularidad se refiere, de hecho fuera de esta saga nunca ha vuelto a aparecer.

A pesar de su aspecto, Alex es bastance ágil, puedes realizar combos de más de diez golpes con apenas unas cuantas peleas de experiencia.

La perfección hecha videojuego

Ahora pasemos al punto más importante del juego, el sistema de pelea. Estaba claro que en **Street Fighter II** se había conseguido una movilidad fresca, intuitiva, todo un deleite para quien pusiera sus manos sobre los controles de la Arcadia, por lo que crear uno nuevo y mejor, representaría todo un reto para los programadores. Las bases se mantuvieron idénticas, seis botones repartidos igualmente entre patadas y puños, pero la novedad estaba en que ahora se podían encadenar movimientos siempre y cuando el rival no tocara el suelo, lo que daba pauta a las combinaciones más espectaculares que se hayan visto en un juego de este género.

Para que comprendas mejor lo anterior, te vamos a poner un ejemplo; si lanzabas un poder como el *Hadouken*, inmediatamente después podías marcar un movimiento especial para interrumpirlo y agregar un número mayor de golpes, pero ahí no queda la cosa, ya que si eras muy hábil aún podías conectar un par de golpes más o hasta una segunda técnica especial en el mejor de los casos para lucirte.

Akuma:

Desde su primera aparición en **Super Street Fighter II Turbo**, se ha vuelto indispensable en la plantilla de luchadores, siendo uno de los más poderosos al tener un poder interior especial, que aunque le permite ser prácticamente invencible, lo consume día a día, al grado de que ya no se sabe si realmente **Akuma** aún tiene una conciencia propia. Su técnica más temida es el *Rangin Demon*, con ella conecta infinidad de golpes al rival en una fracción de segundo. Se rumora que su obsesión de pelear contra **Ryu** tiene que ver algo más que sólo un capricho, tal vez podría ser su...

Oro:

El es uno de los peleadores más raros que conozcamos, bastante solitario, no tiene un objetivo en el torneo salvo mostrar su estilo de pelea; lo interesante está en que años atrás perdió su brazo izquierdo, por lo que sus técnicas se ejecutan con sólo el derecho. Contrario a lo que pudieras pensar, dicha carencia no afecta en nada su desempeño, lo que queda demostrado con los combos asesinos que puede realizar.

Un campeón espectacular

Todos hemos presenciado peleas sensacionales en los **Street Fighter**, ya sea con nuestros amigos jugando Super Nintendo o en las Arcadias, pero ahora te vamos a comentar de un momento en especial que ha dado la vuelta al mundo por haber sido grabado en video. Se trata del logro de un jugador japonés llamado Daigo, quien jugaba la final de un torneo de **Street Fighter III** (Evolution), usando a **Ken**; había sido un duelo parejo contra su oponente, de nombre Justin, quien controlaba a **Chun-Li**, pero en el tercer round estaba a punto de perder, le restaba lo que se conoce como "aire", mientras que Justin mantenía la mitad de su barra, el tiempo avanzaba, faltaban menos de 30 segundos, por lo que su oponente pensó en usar el especial de **Chun-Li** para liquidar el encuentro... lo que nunca se imaginó fue lo que hizo Daigo, que detuvo cada una de las patadas del movimiento usando sólo *Parrys*, para al final propinarle un combo espectacular donde incluyó como remate final el **Super Art** de **Ken**, sin duda un momento memorable. Dicen que una imagen dice más que mil palabras, así que si deseas impresionarte, sólo teclea "**Daigo vs Justin**" en el buscador de la famosa página Youtube.

Las técnicas especiales al estilo de la subserie **Alpha** se mantenían, pero ahora bajo el nombre de **Super Combo Art**; lo curioso está en que aunque cada personaje poseía al menos dos movimientos secretos, antes de comenzar la batalla debías seleccionar cuál ejecutarías, es decir, no podías usar ambos a la vez. Esto daba un toque de estrategia a cada batalla, ya que dependiendo el enemigo, te funcionaba mejor uno que otro. Para poder marcarlos debías esperar a que tu barra de especial se llenara, ésta se ubicaba en la parte inferior de la pantalla; pero no era su única utilidad, ya que si ejecutabas un movimiento normal como un **Shoryuken** presionando dos o tres botones en lugar de uno solo, tu técnica incrementaba su daño, claro que a cambio de un fragmento de tu barra de especial, pero se compensaba por salvarte en momentos donde el panorama no era muy alentador.

Los agregados que les hemos mencionado fueron bien recibidos, pero si tuviéramos que elegir al que consideráramos el mejor, sin duda que sería el *Parry*. este movimiento permite bloquear los ataques enemigos sin recibir daño alguno, pero lo mejor de todo es que dejan la posibilidad de contraatacar. Dicho movimiento no era complejo de ejecutar, pero sí de perfeccionar. Debes mover el control hacia adelante justo en el momento en que el poder o golpe te toque, así tu personaje lo bloqueará usando sus manos o piernas.

En la primera entrega de **Street Fighter III**, sólo aparecieron **Ryu** y **Ken** de los personajes clásicos, todos los demás fueron nuevos, ya para **Third Strike**, se agregó a **Chun-Li**, quien no tardó en justificar su presencia mediando combos impresionantes. Aun con lo anterior, millones de fans nos quedamos con las ganas de ver en acción a **Guile**, **Blanka** o hasta **M.Bison**, pero en fin, no fue impedimento para su gloria.

Hugo:

Uno de los pocos personajes en la franquicia que podría competir sin problemas con **Zangief**, ese es **Hugo**. Por su gran tamaño y musculatura, es sumamente lento, pero con un sólo golpe que conecte, puede poner las cosas a su favor. Si eres observador, notarás que este personaje es una especie de homenaje a los peleadores callejeros que aparecían en **Final Fight** de Arcadia y Super Nintendo, de hecho al iniciar el encuentro lo acompaña una chica de dicho título.

Remy:

A pesar de su aspecto tranquilo, **Remy** es un peleador que por dentro carga una gran pena, la desaparición y muerte de su padre y hermana, por lo que entra al torneo para encontrar alivio al mismo tiempo que busca a los responsables de tales actos. Sus movimientos son rápidos y letales, sobre todo cuando se usa la barra de especial para ejecutarlos triples, de este modo es casi imposible que el rival pueda cubrirse para evitarlos. En **Third Strike** fue tal vez el personaje más elegido después de **Chun-Li**.

El premio a buscar la victoria

Una característica especial de esta tercera parte, radicaba en el sistema de calificación de los encuentros; al finalizar uno, te otorgaban una letra que hacía referencia a tu desempeño. Era muy común que al inicio sólo nos dieran D ó C, ya que para obtener la tan deseada A, debías realizar algunos movimientos como **Super Arts**, *Parrys*, además de terminar el round en *Perfect*, lo cual te obligaba a estar sumamente concentrado para conseguirlo.

Si el tiempo se terminaba y ninguno de los dos peleadores había terminado con su rival, el ganador no se decidía mediante la barra de energía como habitualmente se hacía, ahora aparecían tres chicas en la parte de atrás del escenario mostrando unas paletas con el rostro de los peleadores, los cuales contaban como votos. Este modo de elección beneficiaba a los jugadores que proponían los encuentros desde el inicio.

Contrario a lo que pasó en las modificaciones de **Street Fighter II**, en los capítulos de la tercera parte si existieron cambios significativos en el diseño.

Si piensas que el mejor ataque es la defensa, estarás en problemas a la hora de recibir una calificación de parte de las modelos, lo mejor siempre es buscar el encuentro.

Pasando a los aspectos técnicos, **Street Fighter III** era un deleite en todo sentido; los gráficos aunque en 2D, tenían un detalle asombroso, al grado de que realizar un movimiento simple como una patada fuerte, nos permitía apreciar todos los pliegues en la pierna de nuestro personaje, con una cantidad de frames nunca visto en un título de pelea.

Los temas que acompañaban a cada stage eran excelentes, no al grado de los vistos en **Street Fighter II**, pero hacían de tus encuentros algo especial; los efectos de sonido ahora eran mucho más claros, podías notar perfectamente lo que decía cada personaje previo a un duelo importante, lo que permitía que conocieras un poco más su carácter. En un inicio no fue del agrado del público la voz de robot que se usa para indicar el round en el que se encuentra la batalla, pero con el tiempo se ha vuelto un ícono, Capcomo no se equivocó al incluirlo.

¿Alguien podrá arrebatarle el trono?

Todas las entregas de Street Fighter III son perfectas, ofrecen una jugabilidad dinámica, al grado que realizar una combinación de golpes podríamos considerarlo como arte. A pesar de tener ya más de 10 años de su lanzamiento, aún podemos encontrar algunos locales donde el *Hadouken* sigue escuchándose fuerte, maravillando a las nuevas generaciones y recordando a los jugadores de la vieja escuela que el único rey de los juegos de pelea es Street Fighter.

QHDD...

¿Qué hay dentro de...

los momentos más emotivos

por spot

¡Hola colegas del control! Su amigo de siempre, Spot, los saluda con un nuevo tema que los pondrá algo sentimentales. El maravilloso mundo de los videojuegos nos tiene siempre sorpresas y emociones diversas; desde el coraje que da cuando pierdes tu última vida del último *Continue* justo antes del final, hasta un momento chusco o tierno que te hace soltar el control por unos instantes. A sabiendas de que no tenemos atole en las venas, decidí recopilar algunos de los momentos que considero más emotivos en todo mi tiempo como videojugador; obviamente todos tenemos distintos puntos de vista y tal vez a algunos les parezca algo irrelevante; pero sabemos que en el fondo, el experimentar sentimientos durante un juego es lo que nos hace disfrutarlo realmente; no sólo se trata de ganar o de ver gráficos impresionantes, la cosa es saber apreciar esos detalles que los desarrolladores incorporaron para hacer de un juego normal, un sentimiento incomparable. Tomen sus pañuelos, porque vamos a comenzar.

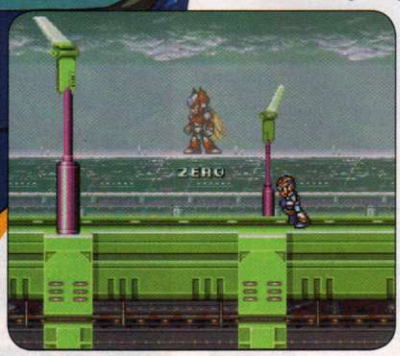
¡ATENCIÓN! Este artículo contiene spoilers que pueden arruinarte los finales de algunos títulos, considérense advertidos...

castlevania 64

Comencemos con este exponente del Nintendo 64; aquí tengo dos momentos favoritos con emociones distintas; en primer lugar, quiero enfatizar en el increíble sentimiento de persecución cuando debes seguir a **Malus** en el laberinto del jardín, seguido por los dos perros y el jardinero tipo la **Criatura de Frankenstein**; esta parte realmente te tiene al borde de tu asiento con su terrorífica situación. Ahora pasemos al buen final de **Reinhardt**, quien gracias a su espíritu noble, logra que a la vampiresa **Rosa** se le otorgue el perdón y una nueva vida a su lado. No cabe duda que los finales felices siempre nos han gustado, especialmente después de tantos sacrificios para concluir una aventura tan ardua como ésta.

Mega Man X

En esta impactante nueva serie del robot de titanio hay muchos sentimientos variados como el hecho de saber que el **Dr. Light** pasó a mejor vida, la lucha de **X** por descubrir de qué tanto es capaz y por supuesto, conseguir el poderoso *Hadoken* de **Ryu**; pero todo esto no se compara con dos momentos sumamente emotivos de la historia. Primero tenemos la escena cuando **Zero** aparece en el instante justo para salvarte la vida casi al principio del juego; pero esto no se equipara con aquél en el que **Zero** se sacrifica a sí mismo para salvar tus transistores de **Vile** por una segunda ocasión. ¡Vaya que este sí es un héroe!



Mega Man 3

Y ya que estamos hablando de **Mega Man**, no cabe duda que uno de los mejores finales de la serie original es cuando el **Dr. Light** le confiesa a **Mega Man** que el robot que le salvó la vida y que lo ayudó en repetidas ocasiones es nada más y nada menos que su hermano **Proto Man**. La música de la flauta de este robot es ya una pieza reconocida por los fans, y al escucharla, vuelven a ti los momentos en los que ambos hermanos se encontraron.

Star Fox 64

Esta entrega de la serie fue un hitazo por tantas cosas nuevas y mejoradas en relación no sólo con su predecesor, sino también con la industria del juego en general. Hay varios momentos emotivos como el encuentro con tus antiguos amigos, los combates contra **Star Wolf** y obviamente, experimentar el nuevo *gameplay* en el N64; pero nada se compara con el hecho de que al final, el mismísimo **James McCloud**, el padre de **Fox**, le indica el camino de escape para salir con vida del cuartel de **Andross**. ¿Realmente estaba muerto y fue su espíritu quien guió a **Fox**, o simplemente andaba de parranda?

Killer 7

Prácticamente todo el tiempo que juegas **Killer 7** estás en suspenso al ir desentrañando la historia y relacionando los sucesos, mientras tratas de comprender la intrincada trama de este juego; pero no hay momento más emotivo que el cinema cuando **Garcian Smith** se da cuenta de una vez por todas que fue él mismo quien liquidó a los miembros de **Killer 7** y que su verdadera personalidad era la de **Emir**... por fortuna eso queda en el pasado, y ahora, dueño de su destino, busca desquitarse de aquellos quienes lo manipularon en un principio.

The Legend of Zelda: Link's Awakening

Normalmente en los juegos todo acaba cuando el malo muere y/o rescatas a la chica bonita, ¿no? Pues en esta entrega de la serie legendaria tenemos uno de los mejores finales no sólo de todos los **Zeldas**, sino también de los videojuegos en general. Para reaccionar de su sueño en el que se encuentra atrapado, **Link** debe despertar al **Wind Fish**; pero esto tendrá dos consecuencias, tanto salvará a la isla Koholit de los monstruos que la acechan, como también acabará con todo rastro de ella. Tienes que carecer de corazón si no sientes feo cuando ves a **Marin** desvanecerse para nunca más volver...

Chrono Trigger

Esta obra maestra de Square tiene tantos y tantos momentos emotivos, que tendría que dedicarle toda la sección sólo a este juego; pero como queremos ver más exponentes del tema, resaltare uno de los más representativos de esta joya de los RPG. El increíble final de los globos es bastante bueno, pero creo que es todavía más significativo el momento en el que rescatan a **Crono** de la muerte y **Marle** lo encuentra en el árbol en la cima de la montaña.

Double Dragon II: The Revenge

Finalmente tenemos otro de los momentos más emotivos que hemos visto; **Billy** y **Jimmy Lee** esta vez no pelean por salvar a **Marian**, sino para vengar su muerte. Al final, una vez concluida su misión, todo parece que fue una victoria amarga; pero la noche siguiente, **Marian** es devuelta del otro mundo a los **Double Dragon**, sana y salva. ¿Quién dijo que estos juegos sólo contenían violencia y golpes?

Street Fighter II: The World Warrior

Todos los finales del gran clásico de Capcom son muy buenos, pero ninguno te hace reír, llorar y emocionarte como el de **Blanka**, quien por fin encuentra a su madre después de tantos años de vivir como una bestia salvaje. No hay que olvidar que este final fue parodiado con la secuencia final de **Eyedol** en **Killer Instinct**, en donde la comicidad y la sátira fueron excelentemente ejecutadas.

No somos de piedra...

Son este tipo de detalles los que hacen que un juego tenga mucho más valor que ser solamente corretizas con disparos a ver quién gana. Hay muchos finales y momentos emotivos que nos hubiera gustado incluir, pero por falta de espacio, tendré que mencionarlos de pasadita como el final tan revelador de **Conker's Bad Fur Day**, o cada que terminas un capítulo de **Eternal Darkness: Sanity's Requiem**, por ejemplo. Te exhorto a que siempre trates de ver con buenos ojos tus juegos antes de quejarte por gráficos o limitantes que realmente no tienen tanto valor como todos piensan. Te lo dejo de tarea...

ESPECIAL BOX

Ilustraciones: Jesús Cabrera

Box: una verdadera contienda de gladiadores

Mientras una rola de Bob Dylan se escucha a través de las bocinas con tanta fuerza como la de un huracán, se me vienen a la mente tantas historias sobre el pugilismo, no sólo nacional, sino incluso internacional, por supuesto, y no limitado al cuadrilátero real, también al simbólico que se proyecta en pantalla grande o el virtual donde golpeamos a nuestros oponentes con la presión de los dedos o, mejor aún, con el *swing* de los puños en la nueva era de Nintendo. Así es, en esta ocasión hablaremos de box, que es lo que se podría representar como una guerra sin cuartel, donde sólo se utilizan los puños revestidos de vendas y guantes, aunque originalmente se concibió sin estos últimos. En los juegos de video, hemos sido partícipes de excelentes títulos, como el que ilustra nuestra portada de mayo; de hecho, en la versión de NES, Mario era el réferi, ¿recuerdas?

El boxeo es un acto ilógico, porque todo está al revés... en lugar de correr del dolor, como toda persona haría, vas hacia él.

- Eddie Dupris (Morgan Freeman): One Million Dollar Baby

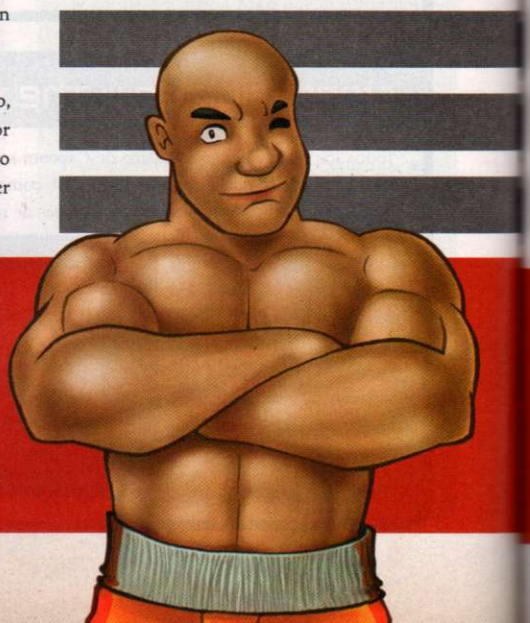
Agilidad, ritmo y poder

La disputa a puñetazos entre dos oponentes es de lo más antiguo que te puedas imaginar, pero como deporte es un poco más reciente, incluso era uno de los eventos practicados en los Juegos Olímpicos de la Antigua Grecia, donde los rivales no sólo necesitaban músculos, fuerza en sus brazos o puños de acero, sino que además eran vitales la gracia, agilidad y coordinación de pies y cuerpo; por supuesto, con el paso de los años se han modificado las reglas, pero conservando en general la idea del pugilismo: el enfrentar a dos guerreros en una justa por honor, dinero o reputación. Por ejemplo, antes no se usaban guantes, pues el enfrentamiento era más "al natural", ya sea con los puños desnudos o, si acaso, usando unos guantes (*caestus*) con detalles metálicos que podrían lacerar al rival e incluso mandarlo a la lona... pero del otro mundo.

Sin embargo, el abanico de posibilidades del box y lucha se ha visto en aumento con el paso del tiempo, ganando adeptos mientras poderosos colosos se enfrentan en los grandes escenarios del mundo o, por supuesto, en Nevada, donde las luces e inmensas marquesinas gravadas con los nombres del momento te atrapan hacia las peleas del siglo, donde hemos visto desfilar a guerreros como Mike Tyson, Evander Holyfield, Julio C. Chávez y George Foreman, entre otros.

Echándole el guante al box

Para que tomara tintes deportivos y no tan violentos o peligrosos, en Inglaterra (1867) diseñaron un bloque de nuevas reglas que modificarían un poco la forma del boxeo hasta entonces, incluso se añadirían las categorías, evitando que un refrigerador hiciera trizas a un pobre debilucho; éstas fueron: ligero, mediano y pesado (por supuesto ahora hay más, pero básicamente es la misma idea), así como también segmentar los *"rounds"* a tres minutos. Dichos estándares se conocieron como "reglas de Queensberry", pues fue la marquesa de Queensberry quien las propuso para concebir un boxeo más equitativo y humanizado. Los guantes ya se utilizaban desde tiempo atrás como parte del reglamento de Jack Broughton (púgil que, a través de su gimnasio en Londres, promovía el uso de guantes y prohibía el contacto por debajo de la cintura, y remates en el suelo, entre otros). Sin embargo, no fue sino hasta Queensberry cuando se volvió obligatorio que los pugilistas se acolchonaran los puños para evitar –o por lo menos reducir- los moretones en rostro y pecho, quijadas rotas o demás contusiones aparatosas que se daban con el contacto libre.



Conviertete de golpe en todo un experto

George Foreman no sólo ganó medalla de oro en los Juegos Olímpicos de México 68 a los 19 años, sino que incluso se convirtió en campeón mundial en 1973, aunque un año más tarde Muhammad Ali lo hizo besar la lona arrebatándole el campeonato. Veinte años más tarde, Foreman haría lo inimaginable: a sus 42 años le propinó una golpiza a Michael Moorer, recuperando así el campeonato de los pesos pesados.

Las imágenes y fotografías son propiedad de sus respectivos propietarios.

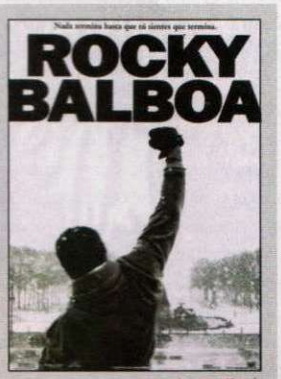
De la primera a la séptima fila

En el *ring* verdadero, dos héroes luchan por la adrenalina y emoción de los espectadores que claman todo tipo de frases; observas con interés un duelo de titanes que puede acabar súbitamente o consumirse hasta el último segundo... pero en la ficción del cine, el boxeo nos ha ofrecido cintas que nos hacen revivir esos momentos icónicos, así como ofrecernos un escenario de múltiples vertientes sobre cómo se ha vivido este deporte en los personajes más destacados, para mostrar un aspecto de la vida humana o simplemente como canal para dar un mensaje disfrazado de metáfora.

Quizá una de las cintas más representativas es **Rocky**, que escribió y protagonizó Stallone en 1976, describiendo a un tipo que por su valor, coraje y decisión decide adentrarse en el mundo del boxeo a pesar de tener todo en su contra. Así, impulsado por **Mike** (entrenador y amigo), **Rocky** da un ejemplo de perseverancia, y luego de apalear a una serie de oponentes, consigue retar al campeón **Apollo Creed**, en una batalla espectacular, inspirada –ligeramente- en el combate de Chuck Wepner en contra de Muhammad Ali.

Ali Will Smith

The Hurricane
Denzel Washington



Rocky Balboa
Sylvester Stallone

Para los fans de Chávez, Diego Luna dirigió un documental donde se describe la asombrosa trayectoria de este púgil.

The Hurricane (1999) es otra cinta con temática de box que se inspira en la historia de Rubin "Hurricane" Carter, y aunque no tenga mucha escena en el *ring*, nos muestra una lucha aún mayor... la discriminación. Un pugilista afroamericano es culpado de un terrible crimen cuando estaba en la gloria de su carrera. Enjuiciado, condenado a tres cadenas perpetuas, sabiéndose inocente y sin más que hacer, El Huracán escribió un libro (**The 16th Round**) donde narra lo ocurrido, recibiendo apoyo de sus fans (e incluso inspirando a Dylan) quienes harán todo para probar su inocencia.

Otras de las cintas importantes es **Ali**, que protagonizara Will Smith (dándole su primera nominación al Oscar), donde vemos la carrera del joven y controvertido pugilista que se convertiría en uno de los mayores campeones de peso completo. Asimismo, en **Million Dollar Baby**, Cllint Eastwood nos expone una historia de eutanasia matizada con el box, en una de las historias más emotivas donde se demuestra que no importa que todos te digan que no puedes hacer algo, si tú lo deseas, podrás lograrlo. Por supuesto, no podemos olvidar a Scorsese con **Raging Bull**, teniendo a Robert De Niro en un papel magistral, mostrando a un púgil que muestra su ira en el cuadrilátero, pero que afecta su vida personal. En fin, son tantas y tan buenas cintas que complementarían tu visión de este deporte de contacto, así que si tienes tiempo, no dudes en echarles un ojo.

Mike Tyson, uno de los mejores boxeadores de peso completo y estelar en Punch Out! (NES, 1987), pierde en 1997 la licencia para pelear en Nevada luego de plantarle tremenda mordida en la oreja a Evander Holyfield, tornándose en uno más de los pasajes oscuros de este controvertido gladiador.

Todos pueden perder una pelea, cualquiera puede hacerlo una vez, pero tú regresarás de ese punto para convertirte en campeón del mundo.
- Eddie Scrap-Iron Dupris: One Million Dollar Baby

Canciones que sonaron durante la redacción de este artículo:

Hurricane - Bob Dylan
Survivor - Eye of the Tiger
Rocky's Theme - Bill Conti
Gonna Fly Now - Bill Conti
Come Fly With Me - Frank Sinatra
Destiny - Lisa Gerard
Fight - Alicia Keys
Yes We Can - The Pointer Sisters
See the Sun - Lisa Gerard
Blue Morgan - Hollywood Studio Symphony

Rocky Marciano fue de los pocos peleadores en irse invicto, con un récord de 49-0, además de ser la inspiración para el seudónimo de Sylvester Stallone en su sexalogia de box.

Ricardo "El Finito" López se retiró invicto luego de defender su cinturón de campeón en más de 20 ocasiones; su récord como profesional fue de 52 peleas, 51 ganadas, 38 de KO y un empate.

En el box, hay 5 formas de ganar o perder: Noqueo, cuando el oponente no se levanta en 10 segundos. Superioridad, cuando le propinas una paliza tan excesiva que paran la pelea. Descalificación, después de tres avisos, si sigues rompiendo reglas, te vas. Retiro, es decir, cuando el rival no puede continuar por lesiones. Puntuación, si se acaban los rounds y ambos siguen de pie, el jurado decide quién le pateó el trasero a quién.

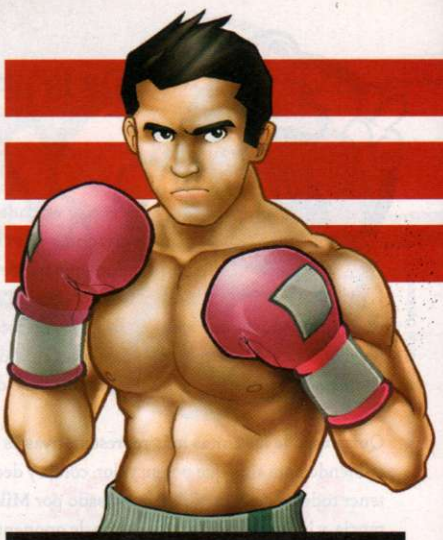
Aterrizando en el
cuadrilátero virtual

Por supuesto, no podíamos dejar de lado los juegos de video que tantas emociones nos han provocado durante años. Aún recuerdo cuando en el Atari 2600, era tan divertido competir en box con pequeños cuadritos simulando boxeadores; pero con la llegada del NES y **Punch Out!**, todo fue diferente. Las Arcadias marcaron también un precedente con intensas batallas donde usábamos nuestros puños en un ambiente del tipo realidad virtual. Regresando a las consolas, tuvimos más experiencias con la llegada del SNES, donde vimos por primera ocasión un videojuego basado en un ícono del boxeo mexicano: Julio César Chávez.

Chávez (SNES, 1993)

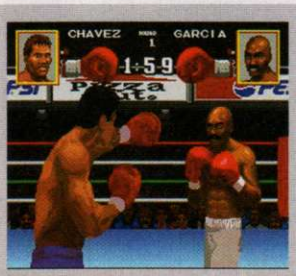
Aunque para Estados Unidos apareció bajo el nombre de **Riddick Bowe Boxing**, para México y América Latina fue todo un suceso que se adaptara con la imagen de Julio C. Chávez, generando textos completamente en español y, por supuesto, agregando invitados especiales como nuestros H. Directores Editoriales Gus Rodríguez y José Sierra; que podían ponérsele al tú por tú a Chávez mientras los controlabas. En general, el juego era bueno, limitado un poco en gráficos, pero divertido al final del día; incluso tuvo una secuela, pero ya no causó la misma expectación que el original.

Ya que hablamos de "virtual", quizá no recuerdes **Teleroboxer** de Virual Boy, título muy bueno pero que no tuvo mucha difusión ni ventas (por desgracia). Con fondo en negro y detalles en rojo veíamos a peleadores robóticos rompiéndose sus quijadas metálicas mientras ascendían en el combate futurista, por supuesto, los peleadores eran controlados remotamente por humanos y el personaje principal era un pequeño robot que pretendía lograr la gloria ante portentosos –y aparatosos- contendientes. Por otro lado, la franquicia **Ready 2 Rumble** consiguió mezclar el lado divertido con la esencia del boxeo, presentando a personajes cómicos y fuera de lo común (al menos en su aspecto) como alguna vez lo hiciera Nintendo en **Punch Out!**; por cierto, cabe destacar que Atari ya nos tiene lista la versión para Wii de **Ready 2 Rumble** que antes publicaba Midway; esperemos que mantenga la entretenida fórmula de juego de sus antecesores –ya te comentaremos posteriormente en la revista-.



Mejores (algunos) boxeadores de la historia

- George Foreman
- Julio César Chávez
- Mike Tyson
- Muhammad Ali
- Ray Sugar Robinson
- Ricardo "Fiinito" López
- Rubén "El Púas" Olivares
- Rocky Marciano
- Rubin "Hurricane" Carter
- Oscar de la hoya



Chavez SNES

Teleroboxer VB

Ready 2 Rumble Wii

Victorious Boxers Wii

Wiimote y Nunchuk
¡Eso sí es boxear!

Presionar botones es divertido, nos lo han hecho ver múltiples juegos de boxeo, pero cuando por primera vez vimos **Wii Sports** con su galería de juegos, notamos que su opción de Box es simplemente genial, fácil de comprender y realmente entretenida para competir contra nuestros cuates. Tal fue el éxito por su estilo de juego basado en controles con sensor de movimiento, que no hay lugar donde no cause sensación y, por lo tanto, muchos otras compañías ven viable esta opción de *gameplay*, que sí, después de un tiempo es cansado, pero honestamente es un gran ejercicio físico. Con esta misma tendencia, recibimos con gusto a **Face Breaker K.O. Party**, digamos que se trata de una fusión entre **Fight Night** con **Ready 2 Rumble** que nos presentó EA el año pasado; se juega bien y cuenta con numerosas opciones para burlarte del rival, realizar movimientos espectaculares o contundentes y diferentes opciones de juego para que le saques provecho a tus guantes (o controles). Aunque si lo tuyo, lo tuyo es la animación japonesa, te recomendamos echarle el guante a **Victorious Boxers** para Wii, que se basa en la popular serie **Fighting Spirit**. Cabe mencionar que puedes jugar con todo tipo de controles, incluso los del GameCube para que no pongas de pretexto que tus brazos se cansaron y por eso no puedes vencer al siguiente rival. Su estilo de juego es plenamente Arcade y nos recuerda mucho a... sí, tienes razón... **Punch Out!** por su estilo gráfico y la peculiaridad de mostrar a tu personaje en transparencia.

El campanazo final

Tradición, emoción, diversión, toda una serie de factores que hacen del boxeo en todos sus sentidos un deporte atractivo para muchos de nosotros; ya sea que nos sentemos ante el televisor o vayamos a la arena a ver el combate en vivo, disfrutemos de historias narradas en el cine o pongamos nuestro potencial físico a prueba a través de un videojuego, siempre buscaremos opciones de competencia, así que por lo menos chequemos las que más nos entretengan sanamente. Por lo tanto, a disfrutar de la nueva oleada de títulos de box para Wii que es lo más apegado a la realidad que hay en el momento. ¿Te imaginas cómo serán los juegos de boxeo en el futuro?

Wii™

NEW PLAY CONTROL!™

DONKEY KONG™ JUNGLE BEAT™

Nintendo®

TAMBIÉN EN ESPAÑOL

¡Juega clásicos del Nintendo GameCube™ usando los controles de la consola Wii!

www.donkeykong.com/es

© 2004 - 2009 Nintendo. Donkey Kong Jungle Beat y Wii son marcas registradas de Nintendo. © 2009 Nintendo.

Uno con el control

Por Master

¿Cómo están? Es un placer para mí saludarlos una vez más en ésta, su sección **Uno con el Control**. Para esta ocasión les he preparado algunos combos y consejos para uno de los mejores juegos de pelea de todos los tiempos, me refiero a **The King of Fighters ´98**, título que se incluye en la recopilación **The Orochi Saga**. Antes de comenzar, debo decir que por razones de espacio no podré incluir a todos los personajes, pero prometo que en siguientes ediciones les enseñaré combinaciones con los luchadores restantes.

© SNK Playmore

El regreso de un verdadero rey

No es un secreto para nadie, desde la aparición de este juego en 1998, millones de seguidores deseamos poder disfrutarlo en una consola de Nintendo, situación que por fin se hace una realidad, así que prepara tus controles de Nintendo GameCube, ya que la "reta" está de regreso, reviviendo los días en las Arcadias.

Iori Yagami

Desde su aparición en **KOF ´95**, se ha vuelto fundamental para convertir a esta franquicia en un clásico, tiene movimientos bastante completos que le permiten dejar fuera de combate a cualquier adversario en poco tiempo.

Después de cualquier golpe que hayas conectado, nada es mejor para rematar al rival que usando la triple secuencia de "U" hacia atrás con golpe fuerte, con un par de veces que la conectes en un round, habrás resuelto muchos de tus problemas.

Si lo prefieres puedes no conectar el remate final de la jugada anterior y esperar a que tu rival se levante para presionarlo y buscar colocar un golpe fuerte para marcar después el movimiento especial o un remate sencillo, como "U" hacia atrás con patada.

Blue Mary

Esta bella peleadora es una de mis favoritas en esta serie, gracias a su agilidad es difícil predecir lo que hará, además de que sus especiales son sumamente fuertes.

Empieza conectando dos golpes fuertes de frente al oponente, enseguida presiona golpe débil, esto te dará tiempo para marcar adelante, abajo, adelante más patada, **Blue Mary** alzará a tu rival, una vez que estén lo más alto posible, marca de nuevo la secuencia para estrellarlo en el piso; si deseas puedes cambiar el último paso por el especial.

Terry Bogard

No podíamos dejar de mencionar a **Terry**, uno de los consentidos de la franquicia, y que en esta versión de **KOF** viera una de sus mejores apariciones.

Para crear buenos combos, debes aprovechar que el golpe fuerte de cerca entra dos veces, dándote el tiempo perfecto para lograr jugadas como ésta.

Salta y presiona patada fuerte, al caer usa golpe fuerte para agregar dos golpes más, en ese momento puedes marcar una "U" hacia adelante con patada para elevar a tu rival; salta y conecta una patada o golpe, ahora bien, justo al caer puedes intentar incluir el especial; no es seguro que entre, pero al menos restarás un poco más la energía del rival.

En la anterior, sustituye el movimiento que lo eleva por el de desesperación, pero ahora bien, si elegiste a **Terry** versión **Real Bout**, agrega al final varios golpes usando abajo, arriba más patada.

Leona

La heredera de la familia **Heidern** es verdaderamente agresiva, sobre todo por sus movimientos que puede ejecutar en el aire, que dan paso a combos como el siguiente.

Corre y presiona golpe fuerte cerca de tu rival en un descuido, al entrar el segundo impacto, usa la patada débil, con ello **Leona** dará un pequeño salto para dar el golpe, justo ahí, marca la secuencia del especial, si lo haces con time activado, restarás más de la mitad de la barra a tu adversario.

Kyo Kusanagi

Es el personaje emblema de la serie junto con **Iori Yagami**; sus movimientos son rápidos y letales, además de que se pueden combinar de maneras sumamente creativas; sin duda SNK generó al rival perfecto para **Ryu**.

Comencemos por una combinación sencilla, corre o salta hacia tu rival, conéctale un golpe o patada fuerte, de inmediato marca secuencia de una "U" hacia el frente en el Pad seguido de puño débil; en cuanto entre el segundo golpe, repite el movimiento dos veces más para rematarlo; si deseas variar un poco, el último de los golpes lo puedes marcar con patada débil. Es un combo sencillo pero bastante útil.

Existen momentos en los que debes emparejar el ritmo del encuentro a como dé lugar, para ello nada como incluir después de cualquier golpe una "U" hacia atrás con patada fuerte, lo que resta una considerable cantidad de energía además de que luce espectacular; con la práctica podrás incluirlo en combos largos; te recomiendo que lo realices con golpes débiles.

Para el final nada como el **Master Combo**... bueno, cada quien le puede poner como desee ja, ja, ja, lo bueno es que su resultado no cambia; es una combinación complicada, pero seguro la dominarás. Debes pegarle a tu oponente con golpe fuerte saltando, al caer presiona patada fuerte, enseguida (esta es la parte complicada), marca una "U" hacia adelante con patada, con esto **Kyo** dará un golpe, cuando haga contacto, vuele a oprimir la misma secuencia, tu rival quedará suspendido en el aire por un segundo, aprovecha y realiza el movimiento de desesperación.

Espero que les hayan gustado los combos que elegí. Como ya lo comenté, en próximas ediciones daré más consejos para los personajes restantes, así como algunas jugadas realmente complicadas. Cualquier comentario o duda que me desees hacer, puedes enviarlo a mi dirección de correo electrónico: juang@clubnintendomx.com. Que pasen un mes extraordinario, disfruten de sus juegos favoritos y nos leemos en la siguiente edición ¡Estamos en contact! (siempre quise decirlo).

1

Compañía: **D3Publisher** Desarrollador: **Papaya Studios** Categoría: **Puzzle**

Puzzle Quest Galactrix

Remontándose al pasado

Para darle un giro diferente a los juegos de estrategia, la compañía D3 publicó hace un tiempo un título de destreza (**Puzzle Quest: Challenge of the Warlords**) que combinaba elementos de aventura y RPG, al ponerte en el papel de un caballero que debía luchar contra las fuerzas del mal en un universo épico, repleto de emociones y sobre todo, con batallas fuera de lo común, pues aquí no había choques de espadas, sino de fichas que al juntar tres o más del mismo color, se desvanecían dando la posibilidad de crear combos o ataques mágicos.

Referencia de Alcohol
Referencias Violentas

© 2009, D3Publisher of America/ Infinite Interactive Pty. Ltd.

GRÁFICOS

DIFICULTAD

ADICCIÓN

VARIEDAD

MULTIPLAYER

RANKING CN 8.0

Un combate de destreza por la galaxia

Galactrix continúa con la idea de su antecesor: combinar la aventura con destreza; pero se da la libertad de cambiar de plano al dejar en el pasado el círculo de caballeros de la Edad Media y sustituye los caballos y espada por naves espaciales y armamento de alta tecnología en una misión fuera de este mundo. El *gameplay* está creado especialmente para que sea práctico y adictivo, como muchos otros donde sólo lo prendes y no quieres dejar de jugar, volviéndose ideal para jugadores casuales, pero con cierto reto que disfrutarán los más experimentados. Este tipo de juego se ha vuelto demasiado popular hasta en los celulares por sus rápidas partidas, así no te aburres mientras tu novia sigue buscando la combinación de zapatillas y bolso.

Cada personaje tiene una historia muy completa que se desarrolla a lo largo de la aventura

Quizá uno de los puntos que notamos es que no existe tanta variedad de personajes como en **Challenge of the Warlords**, es decir, ahí tenías la opción de personalizar a tu guerrero, mientras que en **Galactrix** hay una limitante notable en ese aspecto, sin embargo, se compensa con la galería de naves, aquí sí se volaron la barda, pues existen 30 diferentes naves que puedes conseguir y personalizar.

¿Para qué tantas naves? ¿Acaso hay que estar preparados por si **Darth Vader** planea una invasión? Lo veo fuera de toda realidad, pero aun así, éstas tienen habilidades propias y son parte ataques especiales o movimiento de tus fichas, así que no sólo te vayas por cuál se ve mejor, también importa su potencial de combate o las características que las hacen superiores ante otras por estabilidad o dimensiones, pues como no podrás tener todas al mismo tiempo, será mejor que conozcas las ventajas y desventajas de cada una (velocidad, poder, carga, entre otros).

Para que te rompas la cabeza

Porque no todo en el mundo gira en torno a Tetris

Zoo Keeper (NDS)

No sé ustedes, queridos lectores, pero de vez en cuando sólo necesitamos un juego que nos entretenga por unos minutos en lo que esperamos algo o que nos atiendan en un lugar, pues bien, siguiendo esa norma, **Galactrix** es una ideal, pero también lo es **Zoo Keeper**, uno de los juegos más simples y entretenidos que hemos visto.

Simplemente mueves una ficha para juntar tres o más similares y esperas resulte en combos que te darán tantos puntos como si sacaras triple siete en los *slots*. Lógicamente la dificultad va incrementándose poco a poco, dándole el reto necesario para divertirte. Visualmente es sencillo, las fichas son caras de animales y se vuelve ideal para los niños; por ejemplo, verás osos panda, elefantes, ranas o leones que marcan los colores para mover. Los combos o movimientos consecutivos se generan de forma independiente, es decir, no puedes acomodar las fichas para que caigan a tu gusto como ocurría en **Tetris Attack**.

© 2004, 2005 Ignition Entertainment

No simplemente se trata de mover piezas y lograr combos, aquí debes checar las cualidades de tu nave y la reacción de las piezas en combinación.

Un clásico para recordar

Para salir de lo tradicional, un *puzzle* de Pokémon.

© 2000 Pokémon
© 1995 - 2000 Nintendo/ Creatures Inc./ GAMEFREAK Inc.

Pokémon Puzzle Challenge (GBC)

Siguiendo con los juegos portátiles, aún recordamos con cariño el lanzamiento de **Pokémon Puzzle Challenge** para GBC, que conservaba el mismo concepto que la versión de **Tetris Attack** para GB, pero agregaba las imágenes de los **Pokémon** y entrenadores en lugar de tener a **Yoshi** y su grupo.

A pesar de que no era tan ágil (respuesta al control) como su versión casera, sí destacó muchísimo por lo adictivo que se volvió como juego casual, ideal para cuando sales de viaje o para que hasta quien no es muy asiduo a los juegos, se dé cuenta de lo fácil y entretenido que resultan los títulos de destreza. Además, tenía disponible seis modos de juego, y si conectabas un cable link, entrarías al modo VS para enfrentarte a alguno de tus amigos, obvio, cada uno debía tener su propio juego y consola. El título fue desarrollado por Intelligent Systems, mismos que nos han traído proezas como **Fire Emblem** o **Paper Mario**.

La salvación de la humanidad

En Puzzle Quest: Galactrix un terrible experimento científico ha provocado un conflicto en la galaxia, por ello tendrás que entrar en la misión de intentar detener la exterminación de la humanidad. Para ello, debes elegir a uno de los mejores pilotos, ganando ítems para tu nave y consiguiendo nuevas habilidades y maniobras entre las corporaciones políticas del Universo, por lo tanto, necesitas crear una flota espacial para intentar evitar el genocidio. El sistema de juego, como te dijimos anteriormente, se basa en un tablero de *puzzle* hexagonal, permitiéndote realizar una amplia variedad de estrategias teniendo en cuenta las leyes de gravedad que afectarán tus jugadas dependiendo en qué parte del Universo te encuentres. Conforme avances, la historia se irá desenvolviendo, mostrándote información útil para que tus misiones sean más fáciles.

En el juego, las corporaciones tienen un papel importante en la forma que interfieres con la galaxia. Hay catorce diferentes facciones; las cuatro más comunes son los **Megacorps** humanos, mientras que otras ocho son de procedencia alienígena. Las dos restantes son siempre hostiles e incluyen a los piratas, que serán todo un dolor de cabeza mientras avanzas.

Gana la simpatía de los adversarios

Cada vez que interactúes con el mundo de **Galactrix**, ganarás o perderás prestigio con la corporación (cada una domina un Sistema Solar junto con sus naves y estaciones), por ejemplo, derriba una nave **Vortraag** y ganarás su enemistad, pero al mismo tiempo, el comando **Trident Military** tendrá un poco más de credibilidad en tus acciones. Por otro lado, los **Lumina** son seres que buscan una estabilidad mayor en su hábitat y procuran una de tipo religiosa al igual que tecnológica.

Las diferentes corporaciones tienen naves de alto poder, checa cada una de sus ventajas.

Conoce a las diferentes corporaciones

Los seres humanos crecieron de cuatro megacorporaciones que crearon el sistema LeapGate, mientras que los **MRI** (*Multinational Resource & Investment*) están formados por telépatas y se han metido en problemas más de una vez por tratar de mejorar sus habilidades en formas poco ortodoxas. Los **Lumina** no eran una corporación como tal, sino un curioso caso de grupo religioso militarizado que tenían la capacidad de ofrecer a los investigadores la información necesaria para desarrollar su nueva tecnología cuántica; ellos aún viven en el planeta Tierra, donde están secretamente ubicados y protegiendo su gran conocimiento de cualquier amenaza.

Los **Cy-Tech** proveen el *software* y sistemas de inteligencia artificial que operaron el LeapGates, así como medir la perfecta distancia entre las estrellas, tal como lo haría **Han Solo** en su Halcón Milenario.

A diferencia de lo tradicional, ahora las piezas serán hexagonales, misma función, visualmente diferente.

Por último, los **Trident** (nada que ver con los chicles) se encargaban de proveer las naves y la ingeniería necesaria para mover al LeapGates por el espacio. Todos en conjunto crearon esta tecnología que ahora pone en jaque a la vida del Universo y, por lo tanto, deben poner en marcha su talento para corregir sus errores y evitar que se haga mal uso del equipo tecnológico.

En Conclusión

No podemos decir que es una revelación en los videojuegos, pero sí es un hecho que se trata de un entretenido título que saca ventaja del popular estilo de mover fichas de igual color. Como ventajas tenemos la nueva forma de presentar el tablero –en hexagonal- y conjugar las acciones con gravedad y potencial de las naves le da un punto a favor, al no limitarse a lo básico y buscar elemento novedosos.

Los expertos comentan

Master

La pantalla táctil del Nintendo DS nos ha dado la posibilidad de probar nuevas experiencias en cuanto a *puzzles*, claros ejemplos los tenemos en **Polarium** y **Meteos**, a los cuales se les une ahora **Puzzle Quest Galactrix**, que sin tener mucho apoyo en publicidad, logra mantenerte ocupado por un muy buen rato, sobre todo si te reúnes con un amigo. Las jugadas que puedes hacer no son tan espectaculares como en **Puzzle League**, pero sí te exigen estar concentrado para poder armar las cadenas. Mención aparte merece la historia, que aunque sencilla, se agradece, tomando en cuenta que estos títulos por lo regular nunca la presentan.

Crow

No es que sean la joya de la corona, pero por lo menos me agrada que busquen creatividad para no terminar con otra simpleza de *puzzle* como abundan muchos en estos días. Por lo menos, con **Puzzle Quest**, D3 ofrece una historia y un concepto mezclado de acción y *Role Playing Game*, aunque sea en una escala mínima, así como historia bastante completa. El hecho del hexágono es más visual que decisivo, pues juega un buen papel para mostrar una cara diferente del *puzzle*, pero en concreto, sigue los mismos términos que estableció el anterior. La acción se desarrolla principalmente en la pantalla inferior, mientras la superior despliega la información.

Panteón

Combinar es bueno, pero no siempre el resultado es tan favorable como ponerle tocino y mayonesa a un *hotcake*, ja ja ja. Ya en serio, a pesar de que **Puzzle Quest Galactrix** es muy bueno en cuestión de historia y *gameplay*, la verdad tiende a ser muy aburrido por la mecánica en la que se lleva toda la acción y vas progresando. Muchas veces prefiero que las aventuras épicas se jueguen de la manera tradicional, con héroes que saltan y atacan, y no modos de juego tan intrincados que te pierden al grado que se te olvida por qué estabas peleando en un principio. Mejor te recomiendo que inviertas tu dinero en otro tipo de juego.

El ojo del CUERVO

Por Hugo Hernández

Mis queridos lectores, ya estoy de regreso con una nueva entrega de "El Ojo del Cuervo", en esta ocasión nos desviaremos un poco -sólo un poco- del tema de juegos de video para dar pie a una de las creaciones más impresionantes en la novela gráfica, **Watchmen**, que por cierto hace unas semanas se estrenó en la pantalla grande con una excelente dirección que si bien no es cien por ciento fiel a su original en cómic, sí mantiene la esencia de lo que Alan Moore y Dave Gibbons concibieron a finales de los años 80; ¿quieres más detalles? ¡Ponte cómodo y checa lo siguiente!

¿Quién vigila a los vigilantes?

Watchmen es una serie de cómics que apareció por primera vez en septiembre de 1986 y terminó un año después con un total de doce ejemplares, siendo considerada como una de las 100 mejores novelas gráficas por la revista Times; y no es para menos, pues en cuanto la tienes en tus manos, no pararás de leerla, su narrativa es tan envolvente que querrás seguir hasta conocer el porqué de cada uno de los héroes o vigilantes. La historia toma lugar en el ocaso de la Guerra Fría de Estados Unidos en conflicto nuclear con la ex Unión Soviética. Así, durante momentos críticos de la estabilidad sociopolítica de ambas naciones, existe un grupo de "héroes" fuera de lo común, hombres y mujeres que no cuentan con poderes sobrehumanos (salvo el **Dr. Manhattan**), apoyándose únicamente en su valor, coraje, fuerza e inteligencia para combatir lo que sería su perspectiva del crimen; además, por su naturaleza humana sufren de conflictos internos, situaciones comunes, fracasos, éxitos, en si, hasta casi, casi los abruman los de *telemarketing* por no pagar sus tarjetas.

Durante los años, han existido dos generaciones de vigilantes, siempre trabajando en equipo en misiones individuales, incluso, sus acciones los han llevado a cambiar o dar un giro histórico ante ciertos eventos, guerras –como la de Vietnam- o conflictos gubernamentales, haciendo hincapié en la etapa de Richard Nixon. Más adelante, la nueva generación de **Watchmen** deja de funcionar como organización, la ley no está más a su favor y deciden colgar los trajes; sólo algunos revelan su identidad, los demás asumen sus vidas ordinarias... pero, en el momento menos esperado, un suceso cimbra su estabilidad cuando uno de sus miembros principales es asesinado, desatando un conflicto global que atenta contra los vigilantes y quizá, hasta con la humanidad entera. Así inicia esta intensa historia que no podrás parar de leer o ver hasta saciarte con el desenlace que rompe esquemas en comparación con otras tramas de superhéroes.

Aquí vemos a los primeros héroes mortales en su época de gloria

© 2008-2009 Warner Brothers © 2008-2009 Paramount Pictures

El **Comediante**, quien también perteneció a los **Minutemen**, comprendió que el sueño americano es más que un concepto y se convirtió en una realidad que domina a la ciudad.

La historia nos pone en una situación ficticia donde los personajes deben encarar sus cualidades humanas y de héroes para enfrentar un mundo desquiciado y en agonía.

La justicia vendrá por nosotros... sin importar lo que hagamos

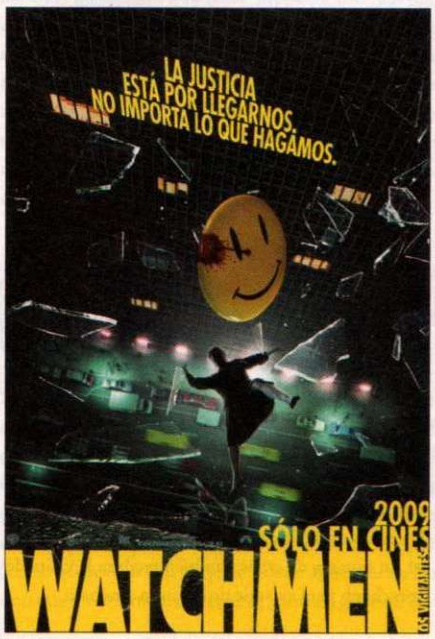
¿Qué pasa cuando juntas a Zack Snyder (director de la cinta **300**) y a David Hater (guionista de **X-Men, Lost in Oz** y, por supuesto, voz de **Solid Snake**) en un proyecto fílmico con base en una de las novelas gráficas más premiadas, escrita ni más ni menos que por Alan Moore? El resultado son 163 minutos de cinta en donde parpadear es un crimen. La idea de llevar la historia de **Watchmen** al cine no ocurrió repentinamente como muchos creen; desde principios de los años 90 se hicieron negociaciones para realizar la adaptación, pero por múltiples razones nunca se había concretado; de hecho, Terry Guilliam (**Monty Python, Brazil**) fue uno de los candidatos fuertes -que le hubiera dado un toque surrealista que me habría encantado ver- para dirigir este proyecto; sin embargo, parecía una maldición porque el talento sobraba, pero nunca pasaba nada, sino cuando Zack Snyder tomó la batuta, convirtiendo un sueño en realidad. Hasta cierto punto, la fotografía es coherente con el original, mostrando escenarios de décadas anteriores y dando *highlights* visuales de momentos relevantes como ocurría en las viñetas del cómic.

La historia de **Watchmen** se ambienta en un Estados Unidos de América alterno durante 1985, en el cual los superhéroes con sus disfraces forman parte de la sociedad cotidiana y el Reloj del Apocalipsis, que registra la tensión entre la Unión Americana y la Unión Soviética; se acerca cada vez más la medianoche, marcando la hora del Juicio Final. De pronto, uno de los héroes es asesinado, por lo que **Rorschach**, el misterioso fugitivo enmascarado, decide descifrar un siniestro plan para matar y desacreditar a los superhéroes actuales y pasados. Durante su nueva misión, **Rorschach** contacta al resto del equipo, llevándolos a través de una cadena de eventos y hacia una conspiración que relaciona el pasado con el futuro de la humanidad. Las pistas los conducen por caminos sombríos, en los que fuertes decisiones deben ser tomadas, hay que hacer grandes sacrificios por el bien de todos en una realidad caótica y reveladora.

El único personaje en **Watchmen** que tiene superpoderes es el **Dr. Manhattan**, parte fundamental de la historia y partícipe en numerosos eventos del gobierno.

Watchmen: Los Vigilantes (2009)

Dirige: Zack Snyder.
Produce: Herbert W. Gains, Thomas Tull.
Guión: Dayvid Hater, Alex Tse.
Actúan: Malin Akerman (Silk Spectre II), Jeffrey Dean Morgan (The Comedian), Billy Crudup (Dr. Manhattan), Matthew Goode (Ozymandias), Jackie Earle Haley (Rorschach) y Patrick Wilson (Nite Owl II).



EL CÓMIC

Siendo honesto, la adaptación a filme me sorprendió muchísimo, podría decir que cada viñeta fue tomada seriamente en cuenta para la realización del *screenplay*, logrando que los fans del cómic vean una realización tan atractiva como quizá ocurrió hace años con **Sin City.** Si no has leído los cómics, te recomiendo que lo hagas a la brevedad, así tendrás un panorama más elevado de esta excelente historia.

© 1986-1987 DC Comics

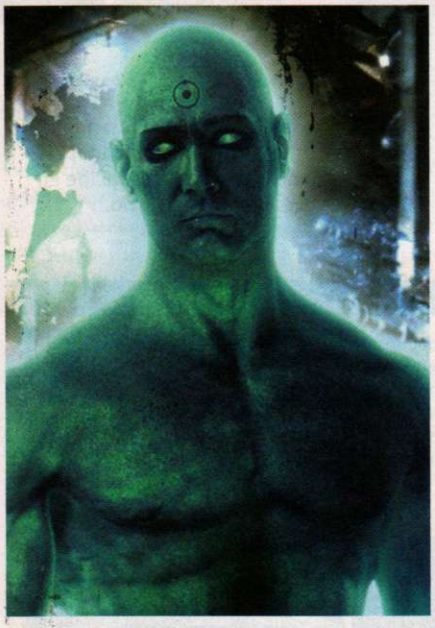
RORSCHACH

Joseph Walter Kovacs

Uno de los personajes más misteriosos y con mayor desarrollo psicológico. Su motivación principal surge luego de vivir una infancia traumática, además de tener un sentido inquebrantable del bien y el mal. **Walter Kovacs** (nombre real) se volvió uno de los **Watchmen**, vistiendo una gabardina y su sombrero fedora, como el de **Indiana Jones**, pero en color gris; además de ocultar su imagen detrás de una máscara blanca con un patrón de figuras cambiantes, capaz de reflejar la simbología que usan los psicólogos en el Test Rorschach (de allí el nombre del personaje). Él le patearía el trasero a cualquier oponente, su potencial en combate es elevado e incluso puede utilizar cualquier cosa del escenario como arma. Su cruzada siguió por largo tiempo, trabajando como equipo con **Nite Owl 2** hasta que la ley los empezó a limitar. Sin embargo, él continuó operando de forma ilegal, volviéndose paranoico y escribiendo un diario de todas sus actividades.

DR. MANHATTAN

Jon Osterman



Uno de los más grandes científicos que, al igual que el **Dr. Banner** (**Hulk**) sufre un accidente brutal en el laboratorio que supuestamente lo había matado. A finales de los años 50, el **Dr. Jon Osterman** fue convertido a partículas, pero su conciencia seguía viva; además, los efectos del accidente le dieron habilidades únicas con las que logró reensamblar su cuerpo ahora en la forma de un súperhumano de energía, un modelo de la perfección física con un tono azul brillante, capaz de ver el futuro y alterar la materia incluso hasta su nivel subatómico. Su presencia afecta no sólo a sus camaradas héroes, sino también a los científicos globales y a los asuntos geopolíticos. Él pronto fue abrazado por el gobierno como un héroe e incluso tuvo participación en la guerra de Vietnam por solicitud directa del presidente. Ahora vive junto con **Silk Spectre II** con quien lleva una relación que, hasta cierto punto, se ha visto afectada por su distanciamiento emocional ante la humanidad, dejándolo indiferente ante el mundo y la gente que lo rodea.

THE COMEDIAN

Edward Blake

El clásico soldado rudo que siempre tiene momentos irónicos para hacer el redoble en las escenas, aunque lejos de una carcajada, puedes sorprenderte con sus extremas acciones. Él es uno de los vigilantes más activos en el universo de **Watchmen**, su nombre real es **Edward Blake**, quien se autodenominó como "**El Comediante**" durante las dos generaciones de la organización. Parte de su servicio ocurrió durante la guerra de Vietnam, así como en otras misiones y tareas que le encomendaba el gobierno estadounidense. Originalmente se proponía como un héroe bufón, pero más adelante se tornó en un tipo militarizado, solucionando muchos de sus problemas a través de la violencia. Es, en general, un cínico egoísta que usa su labor de Vigilante como una cubierta para sus tendencias sádicas.

OZYMANDIAS

Adrian Veidt

Si pensabas que **Sheldon** (**Big Bang Theory**) o **Malcolm** "El de en medio" eran las mentes más brillantes después de Einstein, estás equivocado. **Adrian Veidt** es aclamado como "El hombre más inteligente del mundo", un poco egocéntrico y melómano, pero hasta eso; el tipo tiene mucho potencial y lo demostró durante su trayectoria como miembro formal de los **Watchmen**. Por mucho tiempo, **Adrian** entrenó su cuerpo hacia una perfección atlética, dominando el combate cuerpo a cuerpo que le fue de utilidad durante su años como Vigilante. Posteriormente, cuando la situación se puso turbulenta, reveló su identidad públicamente para luego crear un imperio financiero donde no sólo explota su talento sino también su imagen hasta con figuras de acción coleccionables. Aparentemente, él es uno de los pocos **Watchmen** que pudo seguir su vida sin que los fantasmas de su pasado lo acecharan constantemente, pero aun así, en esta era de crisis, también recibirá la visita de **Rorschach** para avisarle de la nueva amenaza.

SILK SPECTRE 2

Laurel Jane Juspeczyk

© 2008-2009 Warner Brothers © 2008-2009 Paramount Pictures

En décadas anteriores, la madre de **Laurie Juspeczyk** se enfrentaba al mundo caótico como **Silk Spectre** en los **Minutemen**, teniendo ciertas diferencias y roces con uno de los héroes. Años más tarde y cuando ya los años no estaban a su favor, presionó a su hija para que continuara con el legado de seda, convirtiéndose en **Silk Spectre 2**, la más joven (y única mujer) de los **Watchmen**. Sin embargo, **Laurie** cotidianamente era atormentada por los fantasmas del pasado de su madre, recuerdos que brincaban a su mente con escenas que trataban de comunicarle o hacerle recordar sucesos importantes, detalle que hasta cierto punto limitaba su actividad como Vigilante. Más adelante, ella se involucró con el **Dr. Manhattan** para luego colgar el traje y mudarse a su nido de amor en una instalación gubernamental donde el azuloso trabajaba... pero la monotonía, aislamiento y desatención y desinterés de **Manhattan** por la humanidad, la pone en una encrucijada que cambiará su panorama rápidamente.

NITE OWL 2

Dan Dreiberg

Para la segunda generación de los **Watchmen**, **Dan** tomó la batuta del personaje **Nite Owl** (quien perteneció al grupo conocido como "**Minutemen**" en la década de los años 40), conservando amistad con el héroe original y haciendo gala de su talento y fuerza para combatir a toda clase de retos. Además de su habilidad para romper huesos y hacer que los villanos giren su cabeza como en **El Exorcista**, él utiliza sus habilidades como inventor para crear maquinaria especial y uno que otro *gadget*, prueba de ello es la supernave (llamada **Archie**) la cual se transporta junto con **Rorschach**, su compañero recurrente. Años después y luego de múltiples actividades al lado de sus camaradas, **Nite Owl 2** decide retirarse de los escenarios en el momento cumbre cuando los héroes o Vigilantes disfrazados eran marcados como fuera de la ley; así pasaron los años, asumiendo una vida más "normal" y, aunque se ha puesto un poco fuera de forma o inseguro, sigue conservando su traje y accesorios por si llegara el momento de renacer.

El legado

No hay duda, cuando una narrativa está bien argumentada y los personajes cuentan con desarrollo justificado se puede augurar un buen resultado en la adaptación fílmica, no obstante, hay sus excepciones, como ocurrió con **The Spirt**, que dirigió Frank Miller; y no sé a ustedes, mis estimados lectores, pero en mi caso... me dormí. Con **Watchmen** –y a pesar de la duración- no tuve tiempo de aburrirme, las tomas fluyen con agilidad y se explica perfectamente el origen y trasfondo de la historia en las tomas de inicio. Para concluir, si no has leído los cómics o su recopilación en novela gráfica, ¡¿qué esperas?! Notarás lo bien que se respetó el concepto original (como ocurrió en **Sin City**, de Robert Rodríguez), aunque el director se tomó ciertas libertades al modificar uno que otro elemento del cómic, pero en general, es digna de apreciarse en la pantalla grande.

Espero que se hayan divertido al leer el artículo, como yo al escribirlo. Si tienen dudas, sugerencias o preguntas, envíenmelas por correo electrónico a: hugoh@clubnintendomx.com o si lo prefieren, vía correo tradicional a la dirección:

Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, Piso 2, Colonia Santa Fe CP, 01210, Delegación Álvaro Obregón, México, DF

¡Hasta la próxima!

¡Hola! Esperamos que se encuentren de maravilla, listos para sorprenderse con las marcas que les vamos a mostrar, pero al mismo tiempo con ánimo de romperlas, para así ganarse un lugar dentro de los grandes videojugadores. Créenos que por variedad no habrá pretextos, te presentaremos diversos títulos, pero si aún así no hay alguno que te llame la atención, recuerda que puedes mandarnos algún récord de tus juegos favoritos, no importa si son recientes o ya tienen algunos años, lo que cuenta es que demuestres tus habilidades.

Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest
SNES / Consola Virtual

Hace algunos meses publicamos un reto que consistía en que nos enviaras tu mejor tiempo al terminar **Donkey Kong Country 2**, misión nada sencilla, pero no imposible, como lo ha demostrado Juan Espinoza Cordero, de Guadalajara Jalisco, quien ha conseguido una marca bastane buena. Logró concluir el juego con su máximo porcentaje en tan sólo 02:36:00, así que si quieres superarlo, será mejor que te pongas a trabajar desde ahora.

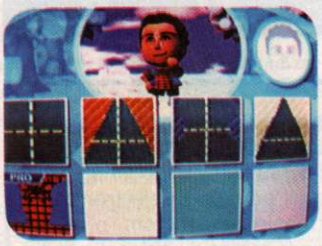
Juan Espinoza Cordero

Terminado al 102%

02:36:00

Animal Crossing: City Folk
Wii

En respuesta al reto publicado hace un par de ediciones, **Mario A. Medina "Macaco 3000"**, nos ha mandado unas fotos del diseño que creó para este excelente juego. Él quiso salir de los colores y figuras tradicionales, dando vida al disfraz de uno de los superhéroes más famosos del planeta, El Hombre Araña.



El grado de detalle, como puedes darte cuenta por las fotos, es impresionante, ya que tanto la araña como las divisiones de los colores coinciden con su contraparte real. Realmente le mandamos una gran felicitación por su trabajo, esperamos que pronto recibamos más de sus obras; tú tampoco te quedes atrás, pon a volar tu imaginación y sorpréndenos con tus diseños.

Link Crossbow Training
Wii

Desde su salida, este juego ha sido un suceso, hemos visto grandes marcadores, pero ninguno como el que nos ha hecho llegar nuestro amigo Carlos Rioja, del Distrito Federal. Según nos cuenta que, inspirado en su amiga María Fernanda, logró romper su récord personal, para ahora obtener ni más ni menos que 232, 251 puntos en los tres primeros *stages*. Lo mejor de todo es que ha prometido enviar sus marcas para todos los niveles del juego.

Carlos Rioja

Primeros tres *stages*

232,251 puntos

The King of Fighters '94
Consola Virtual

Para este excelente juego de pelea te presentamos un reto muy especial; que nos mandes una fotografía con el final de cada uno de los equipos participantes; sabemos que es complicado, pero no imposible; seguro que nos seguirán sorprendiendo.

NUEVO RETO

Capcom vs. SNK 2 EO: Easy Operation
Nintendo GameCube

Parece ser que este juego se ha puesto de moda nuevamente, ya que hace poco te mostramos un récord logrado con **Rock Howard** en el *Survival Mode*; pues bien, ahora toca el turno de Víctor Ángel Negrete, quien es un experto en este juego, y lo demuestra con sus 67 victorias obtenidas en la misma modalidad, sólo que usando a **Terry Bogard**. Recuerda que no es necesario que tu marca supere la que te presentamos; puede ser menor, siempre y cuando sea con otro personaje.

Víctor Ángel Negrete

Survival Mode / Terry Bogard

67 victorias

No dejes que siga pasando el tiempo, practica en los títulos de tu agrado para que al igual que los lectores que te presentamos en esta ocasión, tú también puedas ver tu nombre en esta sección. No se necesita que seas un virtuoso del control, simplemente que pongas todo tu empeño en conseguirlo. Te deseamos mucha suerte. ¡Esperamos tus retos!

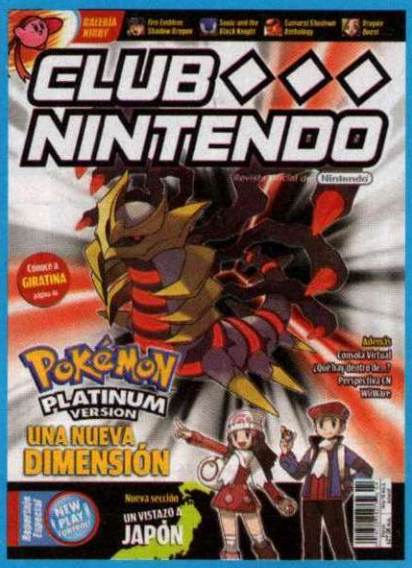
Suscríbete hoy mismo a

CLUB NINTENDO

Obtén

35%

de descuento



Recibe 12 ejemplares al año por sólo

$210

Llámanos y te informaremos sobre las diferentes formas de pago.

5366-0600

o al 01 800 849 9970.

¡Con gusto te atenderemos!

Vigencia junio 11 de 2009 CLUB18/05-1783

© 2008 Nintendo

Suscríbete on-line en www.tususcripcion.com

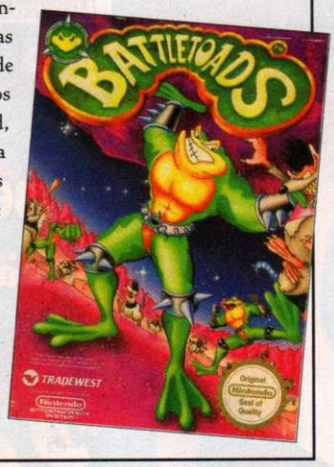
CEMENTERIO DE VIDEOJUEGOS X PANTEÓN

¡Bienvenidos sean a la más nostálgica de las secciones! Yo soy Panteón, y mi misión es darle nueva vida a esos clásicos tan impresionantes que tantas horas nos dieron hace muchos años. Por fortuna, algunos de ellos se pueden descargar para que los disfrutemos en nuestros Wii gracias a la consola Virtual, pero otros se han quedado atrás por una u otra razón. En esta ocasión hablaré de uno de los mejores y más reconocidos juegos del legendario mesías de las consolas, el gran Nintendo Entertainment System. Muchos lo jugaron, pocos lo terminaron; pero todos reconocen que Battletoads es uno de los más impactantes títulos para este sistema. Debido a que esta ha sido una petición tan solicitada, les daré un par de tips para que ahora sí lo terminen de una vez por todas; aunque recuerden que la práctica es vital para terminar este juegazo.

Battletoads

NES, 1991

A principios de la década de los 90, Rare y Tradewest nos trajeron este excelente juego que es considerado uno de los mejores títulos gráficamente hablando; además de que tiene una música genial, muchos detalles curiosos, bromas y un reto increíblemente alto. **Battletoads** es una de esas joyas que son obligatorias en la colección de un buen videojugador que aprecie los clásicos; así que si tienes oportunidad, créeme que poseer y jugar esta aventura llena de emociones fuertes y chuscas situaciones es una experiencia que ningún otro juego te puede ofrecer. A continuación les daré esa ayuda extra para que terminen esta difícil aventura; pónganse cómodos y disfruten; pero recuerden que si no practicar y lo toman con calma, jamás podrán terminar este juegazo de Rare.



Vidas y continues extras

Para comenzar con cinco vidas en lugar de tres presiona y mantén Abajo mientras introduces (dejando oprimidos los botones) A, B y Start. Repite esto cada vez que continúes y tendrás de nuevo cinco vidas para facilitarte la vida. Este cheat te facilita la vida como no tienes una idea.

Cuervos que dan vidas

En la segunda escena puedes conseguir muchas vidas si eres lo suficientemente rápido y hábil; los cuervos pueden ser golpeados varias veces al rebotar en la pared, dándote más puntos por golpe y finalmente una vida extra. Esto es más sencillo si consigues un machete; y con práctica, puedes impactar a varios cuervos a la vez.

1991...

En este año hubo varios eventos y vimos cosas interesantes para el entretenimiento en general. En el cine se estrenaron películas como *Silence of the Lambs* y *Terminator II: Jugdment Day*; en música se dieron a conocer varias canciones entre las que destacan *Pandora´s Box* de Aerosmith, *Dangerous* de Michael Jackson y *Joyride* de Roxette, entre otras. En videojuegos hubo grandes éxitos como **Beetlejuice** (NES), **Captain Commando** (SNES), **The Legend of Zelda: A Link to the Past** (SNES) y **Fatal Fury** (Arcadia).

Mega Warps

Estos son saltos a niveles posteriores, lo cual te ayuda increíblemente para evitar perder muchas vidas en las etapas que te causan más problemas. Pero te recomiendo evitar el primero para que hagas vidas en la segunda escena.

Warp al nivel 3

Justo al comenzar la etapa, acaba con el enemigo de la izquierda con un cabezazo; inmediatamente corre para que te deshagas del otro con otro cabezazo y corre hacia arriba para que alcances el Mega Warp que está sobre el montículo más adelante.

Warp al nivel 5

En el nivel 3, en la parte final de la carrera (cuando se acelera la pantalla), enfílate como si te fueras a estrellar contra el décimo obstáculo (es el que está abajo); así tomarás el Mega Warp al nivel 5.

Warp al nivel 6

En el nivel 4, cuando llegues a la primera plataforma que baja cuando te paras sobre ella; deja que baje un poco y salta rápidamente para que aparezca –y tomes- el Mega Warp; pero debes saltar fuerte para lograrlo.

Warp al nivel 8

Cuando llegues a la segunda parte del nivel 6, sube a la primera serpiente hasta que llegues a donde da la vuelta y vuelve a bajar, rápidamente corre a la derecha y llegarás a la plataforma en donde está el otro Mega Warp.

Warp al nivel 11

Este es un Mega Warp que casi nadie conoce; en el nivel 10, termina la primera carrera pateando la bomba; ahora pégale a la rata tres veces ANTES de que caiga al suelo; de esta forma serás transportado al siguiente nivel automáticamente.

Clinger Winger

Este truco te permitirá terminar con facilidad este dificilísimo nivel en donde tienes que terminar toda la carrera con la misma vida mientras eres perseguido por el **Orb**; simplemente pon pausa justo en las esquinas para que tengas oportunidad de dar la vuelta sin error y así conseguirás una buena ventaja para llegar al final.

Practica y vencerás

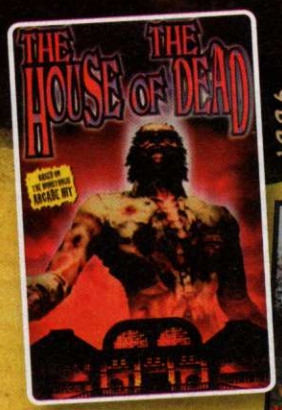
Battletoads de NES es uno de los juegos más difíciles que hay; no sólo requiere habilidad, sino también memorizar casi todas las etapas. Tal vez suene demasiado repetitivo, pero créeme que si no practicas, no lo terminarás jamás.

Game Over

Battletoads es un gran juego que merece un buen reconocimiento por su genialidad, diversión y *Replay Value*; si tienes oportunidad de jugarlo o conseguirlo, no lo dudes, es uno de los mejores títulos del legendario NES. Ojo, si te atreves a jugarlo dobles, recuerda que por un error, el segundo jugador siempre perderá en el nivel 11, así que el primero tiene que terminar la escena y en la siguiente etapa podrán volver a continuarlo ambos. Recuerda que espero tus mails con quejas, sugerencias y comentarios a: panteon@clubnintendomx.com ¡Hasta la próxima!

A THOUSAND TINY FINGERS CLAWING AT YOUR SPINE

Galería OVERKILL THE HOUSE OF THE DEAD

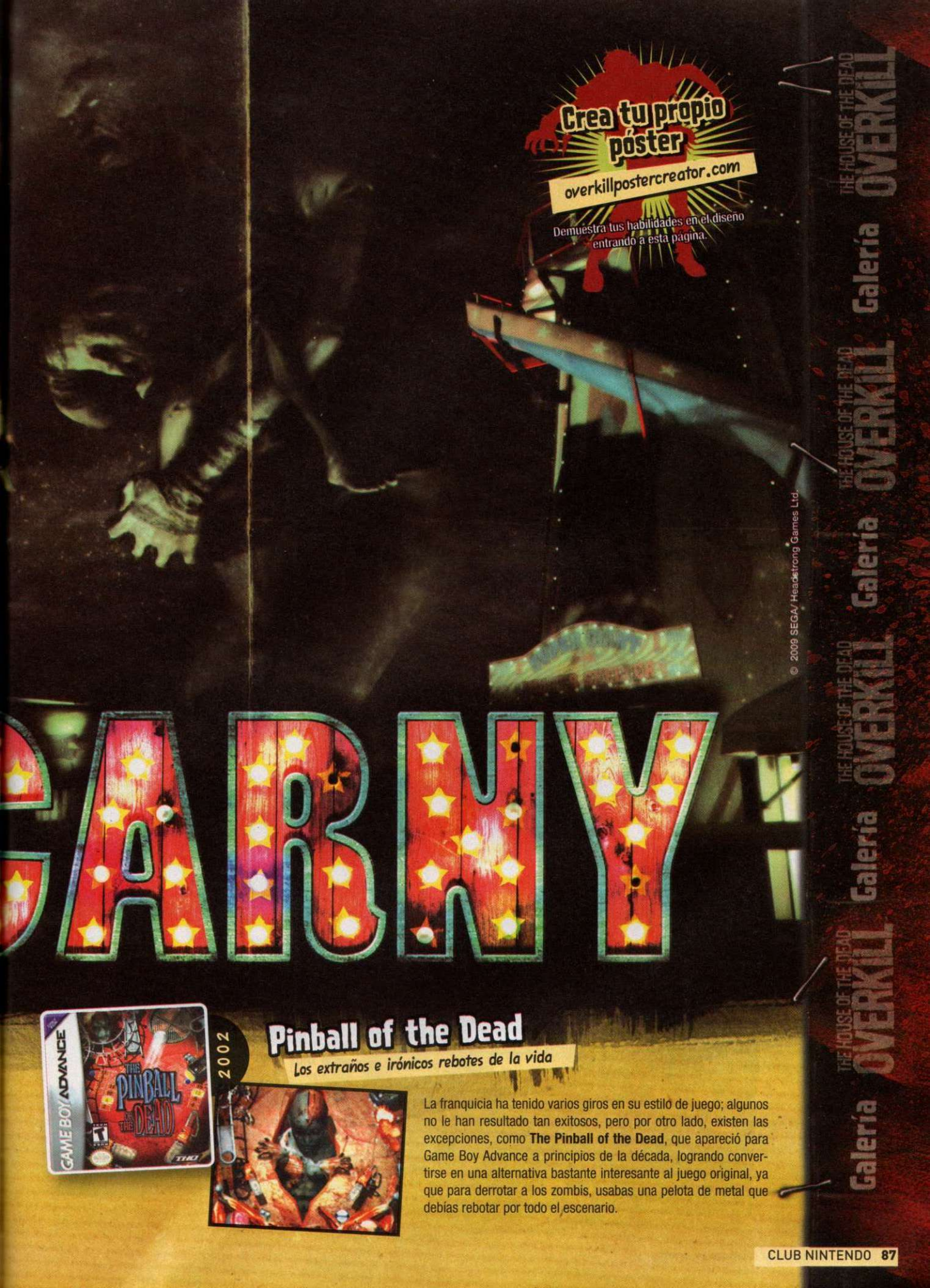


1996

House of the Dead

Toda historia tiene un comienzo, incluso cuando para algunos ya terminó

En esta ocasión hemos decidido realizar una galería de **The House of the Dead: Overkill**, donde además de contaremos un poco de los orígenes de la serie, los cuales se remontan al ya lejano año 1996, cuando comenzó su andar en el mundo de los videojuegos, específicamente en las Arcadias, para después dar paso a varias adaptaciones a consolas caseras, donde siempre mantuvo la misma esencia.



Pinball of the Dead

Los extraños e irónicos rebotes de la vida

La franquicia ha tenido varios giros en su estilo de juego; algunos no le han resultado tan exitosos, pero por otro lado, existen las excepciones, como **The Pinball of the Dead**, que apareció para Game Boy Advance a principios de la década, logrando convertirse en una alternativa bastante interesante al juego original, ya que para derrotar a los zombis, usabas una pelota de metal que debías rebotar por todo el escenario.

THE HOUSE OF THE DEAD
OVERKILL Productions

Presents

PAPA'S P OF

with AL HALSBY

2008

House of the Dead 2 & 3: RETURN

¡Los muertos están de regreso y más vivos que nunca!

La primera versión que se realizó de manera oficial para una consola de Nintendo no tiene mucho, de hecho ocurrió el año pasado para Wii. Tuvimos la oportunidad de probarlo en un solo disco de la segunda y tercera partes de esta saga, lo que dejó ver a la compañía que los seguidores de la consola deseaban una versión original, la cual llegó de manera exclusiva hace unos cuantos meses, y responde al nombre de **Overkill**.

ALACE PAIN

© 2009 SEGA/ Headstrong Games Ltd.

JAKE • MAY • ALICK • GOLDENBERG

2008

English of the Dead

Para los que creían que los zombis sólo hablaban "lenguas muertas"

Si pensaste que la versión de Pinball para Game Boy Advance era algo raro, espera a conocer **English of the Dead**. Estamos ante un juego para Nintendo DS en el cual, para defenderte de las criaturas de la noche, no vas a emplear armas de fuego, bueno, ni siquiera cuchillos, sino seleccionar frases en inglés que respondan a las preguntas que te plantean... bueno, parece ser que en SEGA se tomaron muy en serio eso de que las palabras hieren más que los golpes.

Shin Megami Tensei Devil Survivor™

Hace algunos años, el nombre de Atlus no figuraba dentro de las grandes compañías, situación que ha cambiado desde el lanzamiento del Nintendo DS y Wii, ya que se ha volcado desarrollando juegos de gran calidad para ambas plataformas, y por fortuna para todos nosotros, parece ser que esta racha se mantendrá por mucho tiempo, ya que ahora han preparado **Shin Megami Tensei: Devil Survivor**, para el portátil de doble pantalla de Nintendo, un RPG que se sale de lo convencional para ofrecernos una historia llena de misterio e intriga, que te mantiene atento a cada revelación que se te ofrece.

Puede contener material inapropiado para niños
Visite **www.esrb.org** para obtener mayor información

© 2009 ATLUS USA Inc.

GAMEPLAY

GRÁFICOS

SONIDO

DIFICULTAD

HISTORIA

RANKING CN 8.5

Para salvar al mundo a veces hay que pedir ayuda a fuerzas extrañas... aunque se trate de un demonio.

Shin Megami Tensei: Devil Survivor, apareció en Japón en enero de este año, levantando de inmediato buenas críticas.

Atrapados en la oscuridad

Parecía un día normal en Tokio, las luces de la ciudad brillaban con la misma intensidad de siempre, sin embargo, una terrible sorpresa les esperaba a los habitantes. Por órdenes superiores, todo el distrito ha sido sellado, ya que al parecer una serie de raras criaturas planean invadirlo y terminar con la vida de las personas que lo habitan; la esperanza de recuperar la paz que antes reinaba, parecía casi perdida, pero para júbilo de todos, aparecieron unos jóvenes de la nada, que planean hacer frente a la amenaza.

El héroe del juego tiene apenas 17 años de edad, pero cuenta con el valor necesario para elaborar un plan y salvar a Tokyo, sin mencionar que cuenta con el apoyo de dos amigos, **Yuzu** y **Atsuro**, que juntos intentarán poner un alto a la invasión que se aproxima. Seguro te debes estar preguntando cómo es que tres adolescentes salvarán a Japón, ¿verdad?, pues la respuesta es sencilla, enfrentando fuego contra fuego, gracias a un pequeño aparato conocido como COMP, como el que pueden invocar a demonios y usarlos para su beneficio.

Algunas de las imágenes del juego pertenecen a la versión japonesa.

El argumento de Devil Survivor es uno de los mejor elaborados en la reciente oleada de juegos RPG de Atlus, se nota que desean que esta saga debute con el pie derecho en América.

No estás solo en la ciudad

Además de los demonios que deberás derrotar, te vas a encontrar con varios personajes que al igual que tú, poseen un COMP; lo único malo es que ellos no lo están utilizando para ayudar, todo lo contrario, intentarán colaborar con la destrucción y así cumplir con sus propósitos. Vencerlos no será nada sencillo, por lo que debes usar muy bien cada uno de los ítems y demonios que tengas a tu lado; un movimiento en falso y la pelea se puede salir de control.

Bien, hemos llegado a un punto importante, la mecánica del juego. Estamos ante un RPG de estrategia por turnos, por lo que ante todo debes siempre considerar reservar tus mejores cartas para el final, ya que si utilizas tu movimiento más fuerte al inicio y no logras derrotar a tus rivales, quedarás indefenso ante sus ataques, por lo que siempre debes dejar dos o tres turnos para observar lo que tu enemigo es capaz de realizar. Hubiera sido genial que se incluyera una opción para varios jugadores en línea, cada uno controlando a un personaje en especial, de este modo aunque no se conectaran todos tus amigos podrías avanzar la aventura aumentando la experiencia de tu miembro o resolviendo algunos acertijos... pero bueno, esperemos que en una secuela se pueda arreglar esta opción.

La historia detrás de los demonios

Algunos datos para tomar en cuenta

1. Atlus ha realizado varios títulos de esta línea en Japón, no comparten la trama, sin embargo sí lo hacen con el estilo de juego, todos bajo RPG estrategia, lo que le ha dado un sello a esta casa productora.

2. A los desarrolladores parece que les encanta situar sus historias en regiones famosas del país del Sol Naciente, ya que además de **Devil Survivor**, lo hemos visto en franquicias como **Persona**, la cual no ha aparecido para consolas de Nintendo.

3. El primer juego de **Megami Tensei** apareció para una consola de Sega en el ya lejano 1992, desde ese momento ha tenido decenas de secuelas, incluso para Game Boy o Super Famicom.

¡Comienza la acción!

La perspectiva del juego es de 3/4, pero a diferencia de otras series, la vista no cambiará durante los encuentros. Primero verás una pequeña secuencia de introducción en la que te harás de palabras con los enemigos, para después dar paso a la pelea como tal; el suelo cambiará su aspecto, se cuadriculará, indicando perfectamente las casillas que puedes moverte para acercarte a tus agresores y conectarles un mejor ataque. La ubicación que tengas va a influir en el daño que ocasiones, tómalo en cuenta cada instante, sobre todo cuando te toque verte las caras con jefes finales, ya que sus técnicas restan demasiada energía, pero obviamente al vencerlos te generan varios beneficios.

La personalidad de cada integrante es única, lo que imprime un toque especial al desarrollo de la historia.

Muy cerca de ser una obra maestra

En cuanto a los gráficos, el juego es un deleite, quizá no maneja tantos cinemas como en otros juegos, pero las animaciones de los personajes son extraordinarias, no sólo al ejecutar un hechizo o técnica especial, sino hasta en los diálogos, lo que ocasiona que logres identificarte o asimilar la personalidad de cada uno de los protagonistas. Los escenarios contienen una gran cantidad de elementos visuales móviles que dotan de vida a la ciudad, por ejemplo, al inicio del juego podrás presenciar el paso del tren durante uno de tus duelos.

Musicalmente también destaca, cada melodía está perfectamente pensada y sincronizada para generarnos diferentes sentimientos durante el transcurso de la aventura; como ya mencionamos, no alcanza el nivel técnico de otras obras del género, pero lo compensa con el gran trabajo realizado en el argumento y desarrollo de la historia.

Sobrevivir será tu máximo regalo

Devil **Survivor** es simplemente la muestra más clara de cómo se debe desarrollar un título, ya que a pesar de usar un género bastante gastado, lo han renovado mediante una trama fresca, novedosa, en la que gracias a la mecánica de juego, puedes realizar movimientos de todo tipo, ocasionando que cada partida sea diferente. Seguro que estamos ante el comienzo de una nueva serie en nuestro continente, y tomando en cuenta el camino que ha tomado Atlus, se avecinan grandes joyas para la consola.

Encuentra las diferencias...

El protagonista del juego no tiene nombre, tú se lo das, pero nosotros creemos que bien pudo haber sido una fusión de los siguientes personajes, ¿tú qué piensas?

"L" (Ryuzaki, Ryuga Hideki)

"L" es uno de los personajes principales de la serie de animación **Death Note**, un gran detective, siempre con la mirada perdida, pensando detenidamente cada uno de sus actos y palabras para lograr resolver los casos que esté trabajando. Es sumamente solitario y no tiene amigos, lo único que le importa es mantenerse entretenido en algo, por eso decide convertirse en detective y dar paso de este modo a una de las historias más memorables de los últimos años en lo que se refiere al anime.

Neku

El héroe de **The World ends With You** para NDS, siempre se encuentra de buen humor, es bastante alegre, pero sobre todo atrevido, no le importa qué tan riesgosa sea la situación que le espera, simplemente se aventura sin pensarlo dos veces. Siempre viste a la moda y usa lo último en tecnología; como te puedes dar cuenta, contrario a **"L"**, resulta más extrovertido. Lo curioso entre los tres personajes implicados, es que en sus historias se encuentran seres de otras dimensiones, como Shinigamis o Demonios.

© 2003 Tsugumi Ohba, Takeshi Obata/ SHUEISHA Inc.
© 2007, 2008 SQUARE ENIX Co., Ltd.

Los expertos comentan

Master

Para mí ya no es sorpresa el gran paso que está teniendo Atlus en las consolas de Nintendo, ya que sabe aprovechar perfectamente los recursos que se ofrecen para conseguir experiencias nuevas, basta con recordar **Trauma Center** para darse cuenta de ello. En cuanto a **Devil Survivor**, debo decir que me agradó bastante, sobre todo por lo bien trabajado que está el *gameplay*, resulta bastante intuitivo colocar a tus personajes, de hecho podría decir que no necesitas algún tutorial para disfrutarlo. No lo puedes dejar pasar por nada.

Crow

La racha de Atlus en los juegos para Nintendo DS continuá creciendo con **Devil Survivor**, un título que sigue las tendencias japonesas de acción y demonios pero utilizando un estilo de RPG combinado con estrategia tipo **Ogre Battle**. Mediante ciertos dispositivos, tendrás la oportunidad de invocar criaturas para hacerle frente a las amenazas que atacan a tu ciudad, combatiendo por turnos y organizando tus mejores movimientos con base en las cualidades de tus personajes. La historia es simple, pero lo que más resalta es el *gameplay*.

Panteón

Atención *fans* del anime, Atlus les trae un juego que los dejará contentos con todos los elementos del lejano oriente. Adolescentes que salvan al mundo peleando con seres demoníacos, animaciones y diseño 100% al estilo japonés, colegialas bonitas de grandes ojos y *gadgets* capaces de hacer contratos con demonios son parte del pan de cada día en el universo de **Devil Survivor**; ¿acaso dudabas cuando dije que dejaría satisfechos a los *fans*? Es un juego bueno a secas, pero con un 90% *fan service*, así que considérate advertido.

BillyDough: Las Vegas abajo, Habbo es lo que mola!
Miguel: Lo que necesitas es...
Sis92: ...otro café, me quedo zzzzz
BobbyB: Qué vamos a hacer hoy?
Mel2: Todo lo que se nos ocurra
HardRock: Uff, qué dolor de cabeza!
X-mars: Demasiado moverla arriba y abajo, colega
Archibald: Hoy he hecho 30 nuevos amigos!
DonaldT: Genial!
ShellShocked: T vns a nstro after?
Zoe: No me lo perdería por nada del mundo!
Zihanna: ...eh eh eh eh under my umbr-
JayB: Relájate. Aquí no llueve
Habbiño: No me la quitas ni en broma!
ManUgirl: Eres un vacilón!!
Angel: Necesitamos sacar una entrada?
ToughB: es gratis, amigo. Entra y pásatelo bien
HABBO.com.mx
territorio joven

Guitar Hero Metallica (Wii)

Forma parte de la banda junto a James Hetfield, Lars Ulrich, Kirk Hammet y Robert Trujillo (quien sucedió a Jason Newsted en el bajo). Esta agrupación que surgió formalmente en 1981 viene a darle el *punch* metalero del que careció la pasada entrega de **Guitar Hero** y, por supuesto, contará con mejores elementos para cada instrumento, letras llenas de adrenalina, solos de guitarra, bajo o batería que reumbarán en el escenario con los éxitos que hicieron grande el nombre de Metallica. Por supuesto, se incuirán a otros grupos talentosos para dar variedad a la lista de canciones. Además, también te comentaremos sobre otros dos títulos de **Guitar Hero** que vienen para las consolas de Nintendo, uno para Wii y el segundo para Nintendo DS. Como verás, el rockeo virtual sigue en los primeros lugares de las listas.

Ghostbusters: The Videogame (Wii)

Hace 25 años que las pantallas de cine se llenaron de fantasmas y dieron pie a un cuarteto capaz de encargarse de esos escurridizos problemas. Ahora, para celebrarlo, Atari nos ofrece la nueva adaptación a videojuego de las aventuras de estos singulares personajes ochenteros. Revive la clásica acción de perseguir y capturar a numerosos seres ectoplásmicos con ayuda de tus pistolas de rayos y trampas especiales. Para obtener una mejor adaptación, se conserva el estilo visual de los protagonistas del filme, además del humor. Por supuesto, Bill Murray, Dan Aykroyd, Harold Ramis y Ernie Hudson prestaron sus voces para sus respectivos cazafantasmas. La nueva aventura se desarrolla dos años después de la segunda película, por lo que verás escenas totalmente inéditas, así como todo tipo de seres que aterrorizarán Manhattan.

ÚLTIMA PÁGINA

RECUERDA QUE EL E3 ES EN JUNIO. ¡HASTA ENTONCES!

Parece que Nintendo está dando paulatinamente a conocer sus promesas para este 2009 y, por supuesto, esperamos que durante los próximos meses se tengan muchas más, pues ahora con el reciente lanzamiento del Nintendo DSi y la esperada tienda para videojuegos portátiles (NDSi Shop), todas las compañías están volteando la mirada hacia su legado para ver qué tan fuerte podría ser la tendencia comparada con lo visto en el Wii. Por supuesto, esperemos que haya creaciones independientes que sorprendan con creatividad o frescura como ya lo hiciera **World of Goo** en WiiWare, así veríamos un despunte aún mayor para el pequeño coloso de Nintendo (NDSi).

Grand Theft Auto: Chinatown Wars (NDS)

Cuando muchos pensaban que la franquicia de **Grand Theft Auto** no llegaría a las plataformas de Nintendo, la compañía Rockstar Games nos demuestra lo contrario con esta excelente adaptación de su controvertida forma de juego. Ahora centrándose en la temática de China y ofreciendo el estilo de juego satisfactorio que aprovechará cada una de las ventajas del Nintendo DS. La historia nos llevará a través de la búsqueda por la verdad sobre la muerte del padre de **Huang Lee** (protagonista), cuya misión se basa en entregar una preciada y poderosa espada a su tío, con la que podrán continuar con el legado y control de las mafias de Liberty City. La cruzada no será nada sencilla, pues en tu camino te toparás con múltiples criminales que harán hasta lo imposible por mandarte tres metros bajo tierra.

Suikoden Tierkreis (NDS)

Reviviendo una de las sagas de RPG clásicas, Konami pretende llegar a los videojugadores de todas las edades con **Suikoden Tierkreis**, un título diseñado en exclusiva para el Nintendo DS donde se aprovecha la ventaja de la pantalla doble para mostrar centenares de escenas de acción en la inferior, mientras la superior te da numerosas pantallas de configuración e información; lo anterior mientras participas en combates que desarrollarán mientras viajas a través de uno de los sitios existentes en el Universo de **Suikoden**. Tu misión se resume como un cliché de la aventura, el mundo está en peligro y tú, por alguna extraña razón, eres la única persona capaz de evitarlo, para lograrlo, necesitas obtener el poder de los 108 héroes y así derrotar a tu poderoso enemigo conocido como **The One King**.

SECCIÓN RECORTABLE

AVALON CODE

Usa tu libro mágico

Como puedes ver en la fotografía, nuestro héroe utilizará su libro para capturar a los enemigos, llenando así las páginas con imagenes, tal como tu lo harías al recortar las siguientes y pegarlas en la reseña.

Separadores de libros

Pónle color a tus libros y recorta estos separadores de **Avalon Code**; enmícalos para darles mayor resistencia y haz un pequeño orificio en la parte superior ¿Qué te pareció esta nueva propuesta interactiva? Mándanos un correo a **clubnin@clubnintendomx.com** y danos tus opiniones o sugerencias.

AVALON CODE 03

¡Listo para la acción!

En lugar de Pokébolas, usa tu libro para capturar los ítems del juego.

© 2009 Marvelous Entertainment Inc./ XSEED JKS, Inc.

avaloncodeds.com

AVALON CODE 01

Enemigos al acecho

Feroces guerreros te aguardan en el bosque, ¿tienes la fuerza para vencerlos?

© 2009 Marvelous Entertainment Inc./ XSEED JKS, Inc.

avaloncodeds.com

AVALON CODE 04

Visitando a la realeza

Como en todo RPG, hay castillos llenos de secretos, busca en todos los rincones.

© 2009 Marvelous Entertainment Inc./ XSEED JKS, Inc.

avaloncodeds.com

AVALON CODE 06

Conoce a Neaki

Su sabiduría te será necesaria para resolver los enigmas del juego.

© 2009 Marvelous Entertainment Inc./ XSEED JKS, Inc.

avaloncodeds.com

AVALON CODE S1

Ur: Espíritu del trueno

Su visión no está dictada por sus ojos, sino por la claridad de su pensamiento.

© 2009 Marvelous Entertainment Inc./ XSEED JKS, Inc.

avaloncodeds.com

CLUB NINTENDO
TENCHU
SHADOW
ASSASSINS
© 2009 FROM SOFTWARE/ Ubisoft Entertainment

CLUB NINTENDO
© 2009 FROM SOFTWARE/ Ubisoft Entertainment
TENCHU
SHADOW
ASSASSINS